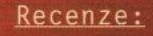
HYPERMEDIÁLNÍ ČASOPIS PRO UŽIVATELE POČÍTAČŮ AMIGA, MAC A PC

GE EXCALBU R

Excalibur CD:

OS Arthur,

Merlin



Hexen 2
Imperialism
Virtua Fighter 2
Dark Farth

Dark Earth

7th Legion Dark Colony

Feeble www.oldgames.sk



Máte všech 62 pohromadě?





master, The Dig, Dr.

Busion, Prisoner of Ice, Roger Wilco - SQS, Workhaven Feralibur CD 52 zin 1) Cena 75 75 Kč

dule Player, Fast Racing, Kinggin, Project X, Shivers, Superfrog, Ultimate Body Blows, Wing Commander IV. Chess Housers, DDM Soccer Earth, MAC: File Typer, Graphic Converter, Mac LHA, Super Me ory Dark Forces, Swoon, ZapTBalls... AMIGA: LHA, LZH SFX, LZX, UnARJ, UnRAR. DMS, ReOrg, Baider's Grove,

China Callenge 3, Cursed King doms, Miniblast, Knights, Pong ooter, Space Taxi, Damage 3D, Deluxe Paoman AGA.

stricknei Euralitus na COI litra o video "Poborský dal góla". Přes 1000 programúł PC-hry-dema: Are of States Albino Cuberbid. Daey Thompson's Class Decation. Fighter Duel, Gearheads, Greed Inn Root Maked PRA Rowling PGA Golf '96, Piranha, Quake 1.0. Rebel, Return Fire, The Settlers II, Shattered Steel, Subspace, Total

Nemac N 3D T 1.1. Capital Punish Agent, Tomcat, Trapped, rungicie na MACINTOSH-bry-dema: A-10 Attacki. Civilization, Flashback, Marst

hon It. Sim Art. Sim Earth Explorer Sin Life, Warcraft, Tubular Worlds. Warlords II, Wing Commander IV. Ferallius CD 57 pc.400 Millions demar 3D Libra Pictuil II. Archimedian Dynasty, Gene Wort

Syndicate Wars, Swiv 3D, Take your

a F.W. - Almagica, Stratego, Thunder 3 Demo... a delikth několik set progra Furalitur CD 58 PC-529 MR-byy demac Admirat: Sea Battless. Bonzai Bug, Beavis and Butt-head

in Little Thingles, Blam! ICE, Cawilliars, Close Combit Trial, The Elder Scrolle: Dagerbil, Doubros I ISA Destruction Dorby 2 F22 Lightning 2. Fragile Allegiance. Haunting, Santa Slaver, Simpopter

Excalibur CD 59 PC-554 MB-

hry-dema: Atlantis, Eostatica 2,

Fallen Haven, Great Battles of

doponučené CELKEM

Similares, Tomb Raider, TriTyst, Virtua Squad... a dallich 134 she-AMGA-71 MS-bry-dema (celkem Worms - The Director's Cut... a dai lich několik set programů

AMPU 1.0. Beastles, BurnOut Assault, Marathon, Cephalotron loeburg, Mr. Ulo, Nobochi, Robot SnakeMan, Survive, Testa a programů. Punguje na CD-32

= 30 Kč

= 20 Kč

Excelleur CD 60 PC-510 MB-byydema: Blood 0.59, Interstate. Necrodome, Outlaws, Perfect Weapon, Power F1, Prokleti Eridenu, Settlers 2 Gold Edition

Alexander Jack Nicklaus 4, 100ND.

a datlich 121 programů, z toho 26

AMICA-87 MR-bry-demay 6-Tris.

shareware her. Elektronický časopis

(The). Skull Quest 2. Theree z toho 13 shareware her. Bektro AMIGA ME ME boudance Africa ords of FlOme, Powder, Wheels or Genetic Species April Demo a dai ších několik set programů Manistrack 45 MR-box Dome 1.3, Spectre Supreme... Macintosh užitkové programy: Disinfectant, PopupFolder, Stufft Lite 3.6, Zipit 1.3.7b10 ... celkem 46 programs

šly, a vychutnat si celých sedm let vývoje

Excaliburu! Tato nabidka je časově

390 Kč. omezená - platí do konce listopadu.







jemce" napište za co a kolik platíte a připočítejte poštovné a balné 30 Kč. Pokud chcete zaslat zásilku doporučeně, připočtěte ještě příplatek 20 Kč. 6 Výslednou částku poukažte na adresu PCP, Box 414, 111 21 Praha 1. 9 Zaplacené časopisy obdržíte do 14 dnů poštou. Dotazy a připomínky volejte na tel./fax 02/66712315-6 y pracovní dny mezi 9. a 15. hodinou.

Excalibur 20-27 - 80 Kč Excalibur 50, 52-55 = 100 Kč Excelibur CD 50, 56 = 150 Kč poštovné a balné - 30 Kč příplatek doporučeně - 20 Kč CELKEM 380 Kč

Obsah

Milí přátelé,

nastal konec starým časům. Příšel hypermediální a multiplatformní Excalibur. Dlouho avizovaný OS Arthur je zde po mnoha měsících usilovné práce o několik dní dříve a přináší obrovské množství textových, obrazových a zvukových informací. OS Arthur je spustitelný ve Windows i na MacOS, čímž se stává přístupným i pro mnohé amigisty. Zprávu dat ve Windows 95

(no tohle!) zajišťuje Merlin, který rovněž obsahuje mnohé revoluční prvky. Změny isou všude a isou asi dosud neirozsáhleiší v celé historii Excaliburu. Je iich tolik, že jejich popisováním bychom zaplnili mnoho stran. Nejlepší bude, když si je sami

okusíte na vlastní kůži. Samotný časopis je nyní rozdělen na dvě základní části: PC a Amiga. PC část zahrnu-

je sekce hry, vzdělávání a hardware. V nově vzniklé sekci vzdělávání se budete setkávat se zajímavostmi ze světa multimediálních encyklopedií, vzdělávacích programů, slovníků a dalších. Dále znovu obnovujeme rubriku hardware. Asi největší změnou je amiga část. Od tohoto čísla bude v časopise prezentována samostatně (!). Na své si tak

přijdou majitelé PC i Amig. Uživatelé počítačů Macintosh budou jistě také spokojeni: současně s tímto Excaliburem přicházíme s dvouměsíčníkem

MacLife (vice informací na CD). A to neilepší nakonec: na zdokonalování časopisu. CD i WWW stránek nadále pracuieme, takže se již u příštího listopadového čísla dočkáte dalších překvapení.

Martin Ludvik, vydavatel



Cover: Dark Earth, © Kalisto Entertainment, 1997

PC

novinky

- Armored Fist 2 Close Combat 2: A Bridge Too Far
- 10 Die by the Sword
 - Dreams to reality
- 15 Fallout: A Post Nuclear Role Playing Game Seven Kingdoms
- Siege
- REPORTAZ ETCS '97
- Excalibur na Invexu
- O hackingu Arxon-Kniha iizd

recenze

- 688(I) Hunter Killer
- 7th Legion Atomic Bomberman
- Dark Colony
- 25 Dark Earth Dragon Dice

28

- Hexen II
- Imperialism NHL - Open Ice
- 56 The Crow - City of Angels
- The Feeble Files Virtua Fighter II
- X-COM 3: The Apocalypse

Předplatné Excaliburu

Předolatné Excaliburu + CD na 12 čísel číní 1 200 Kč, na 6 čísel 600 Kč. Předplatné získáte takto Složenkou typu C (k dostání na poště) poukážete 1200 nebo 600 Kč na adresu PCP, Box 414, 111 21 Praha 1. Předplacené časopisy zasíláme od nejblížšiho čisla. Informace o předplatném: 02/68 71 23 15-6 v pracovní dny mezi 9. a 15. hodinou.

Předplatné mac

Předolatné MacLife + CD na 6 čísel číní 1 080 Kč. Předniatné získáte takto: Složenkou tvnu C (k dostání na poště) poukážete 1 080 Kč na adresu PCP. Box 414, 111 21 Praha 1. Předplacené časopisy zasilárne od nejblížšího čísla. Informace o předplatném: 02/66 71 23 15-6 v pracovní dny mezi 9. a 15. hodinou

postupy

- Master of Orion II: Battle at Antares 66 Realms of the Haunting The Neverhood
- Tubra Ubra II 58 X-COM3 - Apocalypse

vzdělávání

The Multimedia Encyclopedia of Science

hardware

MMX na hrani

Amiga MAX!

novinky

- Ablaze Entertaiment 80 Alien F1
- Alive Media Software Clickboom
- Halový fotbálek nebude! :-(Myst má konkurenta!
- 80 Sadeness Software 81 Sword
- Vulcan oprava!
- 87 MYST On Escapee
- Star Fighter The Shadow of the Third Moon (Y3D) VULCAN SOFTWARE Co se děje?
- Amiga Goes PowerPC
 - DRBY
 - TOP FIFTEEN CTENARU
 - Top Ten of Future III Top Ten of Future IV

recenze

Big Red Adventure Flyin' High Kang Fu

90

94

Strangers Trapped 2 - Reincarnation of the Demons

software OctaMed Sound Studio V1

učební

Hidden Truth

EXALIBUR. Causes professional his IESN 1705-1702. Zonione 1700. Sehedation an Vir. Zeitupe Mindelminus asso Dordon.
Tond Jan. 2005. Am Horizola (all Horganios, Geni Papina Reput). Peri Insure Papina Reput. Peri Insure Richard Mindelminus association and the control of the Papina Reput. Peri Insure Richard Mindelminus and Reput. Sehedation America.
The Control of Lead of the Papina Reput. Peri Insure Richard Mindelminus and Peri Insure Ric Computer Publishing, 1997 0 až 29 * nepoužitelné 30 až 49 ** pochybné 50 až 69 *** solidní 70 až 89 *** velmi dobré 90 až 100 **** neodolatelné

Soumrak mečů

NOVÁ CELOROČNÍ HRA S EXCALIBUREM

elých čtrnáct dní až do Nového roku trvaly svatební radovánky na hradě Camedotu. Venku podal hustě sníh. Ulébal do tichých závějí, ale potyvy větru znovu a znovu zdvíhaly sněžné víry a meluzína kvílela v každé skulince." (Z knihy Rytíří krále Artuše. Férnís 1992)



Ticho na Camelotu. Ne každý den se v dobách krále Artuše bojovalo. Byly také dny klidné a tiché, kdy rytíří společně každý den usedali ke kruhovému stolu, jen aby se pobavili a ukrátili

ady'sé pocavir's uterfait.

diouhou chvili, Jednoho dne vymysde Merlin pro rytfe hru, kerzi je ruze bavila.

proudée to byli mudové nejen stateční, ské trád, ře se rytfi tak dobře baví, i kdyř ne-používají zbaná, de pouze véh blavy. Hra trvala celý rok a probíbala asi tako, rementi nemění nemění dobře používají zbaná, de pouze véh blavy. Hra trvala celý rok a probíbala asi tako, rementi nemění provincení provincení



Konkrétně. My vám řekneme, že první slovo bylo Thrym a slovo Percivalovo myrtha, ale to samozřejmě nebude

ha, ale to samozřejmě nebude zdaleka vše. Merlinovu hru si totiž budete nyní s Excaliburem za-

hrát i vy. V tomto čísle promluví první spříť a v každém dalším po celý rok na něj vády jeden spří naváže. Kdo s námi bude chrít hrát musí tedy mít k dispozici všechna čísla, protože

jednotlivé hádanky na sebe budou podobně jako v ukázce navazovat. Každý, kdo nám do městce od výjití poslední neboli dvanácté hádanky pošle sprárou odpověd, bude zařazen do slosování. Tři štastlivcí si budou moci vybrat počítačovou hru podle vlastního uvážení, kterou jim Facalibur zašle.

Losování probíhá jen proto, abyste si mezi sebou nepředávali správné odpovědi. Některé hádanky budou totiž velmi těžké,





takže je docela možné, že výherci více než tři ani nebudou. Může se stát, že na některou hádanku

bude více možných odpovědí. Abyste však mohli hru dohrát budere muset přijít na zakovou odpověd, na kterou navazuje další hádanka. Na druhou stranu vám můžeme slíbit, že pokud vaše závěrečná odpověď nebude správná a vy prokšere správnost každé průběřné odnost každé průběřné od-

povědi až po závěrečnou, budete rovněž považováni za výherce.

ni za výherce. Ještě pro vysvětlení dodáváme, že hra probíhá v češtině (pokud nebude řečeno jinak), i když to přirozeně nebyla rodná řeč rytířů kruhového



žen, nikdy nezradilo. Dáváme tomu iména

a vy jistě víte jaké jméno jsem dal tomu svému. To budiž mé slovo, které předávám

panu Kayovi."

4 www.excal.cz

JESTE CHVILKU...



CD ROM MĚSÍČNÍK NOVÉ GENERACE PRO NOVOU GENERACI



MMX na hraní

JAKÝ POČÍTAČ JE VHODNÝ PRO DOMÁCÍ POUŽITÍ?

- PŘEMYSL TWRDÝ -

Vážení čtenáři.

Časopis Excalibur se již sedm roků věnuje počítačovým hrám. Kromě toho se částečně věnuje i popisu potřebného hardwaru. Počínaje tímto číslem se chceme této rubrice věnovat o něco systematičtěji. Následující článek berte iako úvodní, je určen především těm z Vás, kdo se chcete vybavit novým počítačem. Přinášíme Vám několík tipů a obecných rad, nechybí ani doporučení náhodně zvolených prodejen. V dalších číslech se budeme věnovat také přehledu příslušenství, monitorů, CD-ROM, grafických a zvukových karet. Také se vrátíme k počítačovým sestavám, které budeme podrobněji testovat. Napište nám, co vše se chcete v rubrice hardware dozvědět.

Záleží na tom, k čemu počítač potřebuje-te. Jako herní časopis na výběr pohlédneme očima počítačového hráče. Pokud chcete hrát pouze hry, může Vám dobře posloužit herní konzole, jako je například Sony Playstation, 3DO, Nintendo 64 nebo Sega paměti, grafickou a zvukovou kartu. můžete si zahrát i špičkové hry.

Na co dát pozor při nákupu. Přes veškeré problémy se v současnosti nejrozšíře-

nějšími staly počítače PC, které vyrábí řada výrobců. Existuje pro ně něivětší nabídka programů ze všech oblastí, od kancelářských aplikačí, přes grafické programy až po ty nejlepší hry. Ovšem aby Vám vše fungovalo, potřebujete výkonnou sestavu, což v současnosti znamená Pentium

domů na hrv. Obě firmy nám nabídly podobnou sestavu v ceně do 50000 Kč včetně

DPH, viz tabulka 3. Proti našim představám chyběla pouze grafická karta karta 3D FX, která zatím není standardně nabízená, a její cena je asi 6000 Kč. Pokud porovnáme nabídky obou firem, isou obě velmi solidní, ABM nám doporučila lepší procesor, ale ien 8x CD, přestože 16x CD stojí jen o 800 Kč víc, je tedy z hlediska poměru cena/výkon v současnosti jednoznačně optimální.

Zvuková karta by byla lepší standardní od Creative Labs. U nabídky firmy ProCA chyběla pro jistotu zvuková karta úplně, lze ji však přiobjednat např. SoundBlaster 16 za 2562 Kč vč. DPH. Za stejný příplatek lze získat také dnes jednoznačně vhodnější procesor MMX 166. Pochválit lze naopak doporučení harddisku a CD-ROM, které je plně v zájmu zákazníka.

Možnost financování-leasing. Pokud je pro Vás 50000 Kč za počítač příliš mnoho a chcete na něm hrát také hry, nedoporučuieme Vám kupovat si PC starší nebo levněiší sestavy. Nové hry by Vám na něm totiž ne-

Tabulka 1-přehled počítačových platforem a jejich použití

Platforma:	Použití:	Výhody:	Nevýhody:
herní konzole	hry	kvalita, cena	jednoúčelové
Amiga	hry, grafika	cena	není PC
Macintosh	grafika,DTP	špička	málo her
PC	univerzalni	kancelářský	nespolehlivost

Saturn, Výhodou těchto zařízení je naprosto bezproblémové hraní bez nutnosti instalace programů, nevýhodou je, že se nedají použít na nic jiného. Rozumnějším řešením se zdá nákup počítače Amiga, který má dobrý operační systém s jednoduchou a bezproblémovou obsluhou, ovšem kromě her na něm můžete i psát texty, programovat, dělat grafiku a hudbu nebo brouzdat po Internetu. Podobnou službu Vám udělá i počítač Macintosh, určený méně na hry a více na profesionální grafiku a DTP. Pokud jste si MMX, paměť aspoň 32 MB, velký harddisk 2 GB, vícerychlostní CD-ROM (8-16x), Tabulka 3-Jaké PC doporučují na hry firmy ABM a ProCA

CD ROMzvuk: cena s DPH:

Tabulka 2-Jaké PC doporučuje Excalibur pro hry

harddisk: CD ROM: grafika:

nevybrali, nezbývá, než abyste si pořídili počítač tvpu PC. le sice konstrukčně neizaostalejší a vyžaduje pevné nervy při instalaci i každodenním provozu, získáte však přístroj, na kterém můžete pracovat s produkty firmy Microsoft, jako např. Windows a různé kancelářské aplikace, a pokud máte dost peněz na výkonný procesor, dostatek

zvuková karta Creative Labs (16-32) a grafická karta 3DFX 4 MB. Neiléne je vše koupit najednou a později do pécéčka raději nic nepřidávat. Ale i když vše koupíte u značkového dodavatele a zaplatite třeba 100.000 Kč, ještě jsem neviděl majitele pécéčka, kterému by jeho přístroj fungoval bez problémů. le to způsobeno tím, že jednotlivé komponenty pocházejí od různých výrobců, že operační systém nefunguje jak by měl a že programy a drivery nejsou kompatibilní se všemi variantami konfigurací.

Doporučení prodejen. Zajímalo nás, jaký počítač na hry nám doporučí v počítačových obchodech. Obrátili isme se nejprve anonymně na firmy ABM a ProCA s požadavkem na zaslání nabídky na PC vhodné fungovaly. To si radši pořidte herní konzoli nebo Amigu. Nebo - je zde ještě možnost pořídit si počítač na leasing. Nabídku leasingovê firmy Airfin shrnuje poslední tabulka. Pořídit lze pochopitelně i jakoukoliv jinou estavu podle přání. -pt

ulka 4-Kolik stojí PC na leasing Diocesor

harddisk zvuk: grafika: 9800 Kč první splátka, 1380 Kč



nreview

Seven Kingdoms

e to už docela dávno, co po naší milé matičce kromě lidí pobíhala všeliká monstra a kdv měli lidé k bohům mnohem blíže, steině iako měli bohové blíže k lidem. A ještě trochu



vzdálenější je doba, kdy řecká, čínská, japonská, perská, mayská, normanská a vikingská říše měla každá rozlohu jedné chýše. A právě v této době, jejíž přesnou dataci neisem s to odhadnout, začíná děj hry, na které v poslední době zuřivě pracuií Interactive Magic.

Na první pohled je hra Seven Kingdoms velmi nápadně podobná Civilizaci. A dokonce se k tomu její tvůrci hrdě hlásí. Říkaií, že jejich dílko bude taková real-timeová Civilizace. Jenže z toho musí zákonitě vyplynout jeden nemalý problém. Něco tak složitého a rozsáhlého jako byla Civilizace, přeci nelze ovládat v reálném čase, pokud by neběžel zas rak pomalu, že bychom se u toho všichni ukousali nudou. Byl isem ale ujištěn, hráči Seven Kingdoms se ani neukoušou, ani neroztrhají, ale že se výborně pobaví. Toho má být doněkolika cileno způsoby, Zapryé, herní systém sice bude podobný Civilizaci, překoná tesložitost Command &

Conqueru nejméně o 100%, přesto však bude ziednodušen. Zdali o trochu nebo výrazně, to se dozvíme až z hratelné verze. Hlavním rozdílem však hude fakt, že jednotlivá království by neměla růst ani zdaleka do takových rozměrů iako v Civilizaci a že k dispozici nebude takové množství jednotek. Ano, ano, konec je všem těm skvělým úto-

kům třicetí jadernými hlavicemi najednou, mí milí dobyvatelé. Konec ie budování gigantických říší, milí megalomané. Konec je tisícům kilometrů železnic, milí makinfirowé

Nedokáži si zatím dost dobře představit, jak to nakonec dopadne. Buď



to bude malé nebo příliš veliké. pomalé nebo moc rychlé, zmatené nebo velmi jednoduché, a nebo to bude zkrátka skvělé. Vždv je těžké nalézt ten jedinečný harmonický bod, který udělal Civilizaci Civilizaci a Dunu II Dunou Podaří-li se ale Interactive Magicu se k tomuto bodu alespoň přiblížit, podaří-li se odstranit alespoň nějaké zápory dosavadních real-timeovek a nezničir všechny klady Civilizace (tím nechci říci, že na real-time systému je v principu něco špatného), tak se všichni máme na co těšit.

Sedm Království. Už isem nansal, jakáže království to budou. Mě osobně velmi mrzí, že se na seznam opět nedostala má



oblíbená Babylónie, ale chápu,

že žádná hra, která by se jmeno-

vala Osm království by nikdy nemohla prorazit. Jak trapné číslo. Vás ale bude neispíše více zajímar chyástání výrobců her. že každá civilizace bude mít neien odlišnou architekturu a kulturu vůbec, ale také bojové jednotky a zbraně steině iako mytologii. Každý národ prý totiž bude mít své bohy, které se budou moci stát velmi účinnou pomocí neien při vašich válečných snaženích. Jenomže dnes už všichni vědí, že žít s bohy je neien velmi nákladné, ale také nejisté. Naštěstí se hráč bude moci vyhnout všem pletkám s těmito vrtkavými bytostmi a investovat mnohem jistěji do vědy, či do méně spolehlivých, ale také méně nákladných špiónů. S těmi

noduché, žádné vy se snažte a já

se povezu, protože hra se neo-

mezí jen na budování rozvědky.

Je asi zbytečné psát, že si budete

moci také vybudovat účinnou

kontrarozvědku.

Hlavně v počátku hrv nemusíte zlato a drahokamy získávat budováním obchodních stezek a obchodem vůbec. Mimo iiné tu budou zlé a hamižné styůry sedící ve svých jeskyních na hromadách zlata neho vesničky starousedlíků, kteří vždy mají nějakou tu hroudu zlata v matraci. Zavítá-li však vaše armáda do vesnice, nemusíte ji nutně brutálně vyvraždit. Záleží totiž jen na vašich schopnostech a na autoritě vašeho krále, jestli

se mužové z vesnice nepřipojí k vaší armádě. Podobných nápadů a nápadků by jsme měli v Seven Kingdoms najít ještě mnoho.

Izometricky viděnou krajinu budete samozřeimě obdělávat. zavlažovat, rozkopávat a tahat z ní železo, do toho všeho se vám budou bouřit lidé i nebe, což potěší obzvláště na moři, bude vám pršet, pročež se vaši voiáci budou místo boie klouzat po blátě, bude se pod vámi třást země, prostě radost.

Suma sumárum to přinejlepším vypadá na dobře hratelnou a především při hře po síti (až šest hráčů) také velmi zábavnou real-time strategii, u které se dobře pobaví i mnozí odpůrcové tohoto herního sub žánru. Některé hráče jistě také potěší skutečnost, že na rozhýbání těch všech bojovníků, zemědělců, králů a horníků sedmi národností by měla stačit 486ka na 66 MHz, což ie v dnešní době pro mnohé jistě velmi milá zpráva. Takže v listopadu v zemi sedmi království nashledanou. – Leif Mongolso

preview

Armored Fist 2

irma NovaLogic proslula na počátku své existence hrou Commanche, simulátorem vrtulníku, který ve své







vem, které slyšíte během akce v komunikačním systému. Všechny zvuky, o kterých jsme mluvili, společně s efekty, pod-barvujícími armosféru zuřící bitvy vně tanku, budou zpracovány v Dolby Surroudyny spoužírí speciálního dekodéru prostorovou reprodukci zvuku.

K věrohodnosti simulace tanku M1A2 Abrams jistě při-

době neměl naprosto žádnou konkurenci. Commanche vyžadoval jako jedna z prvních her bezpodmínečně a krutě 4 (slovy čtvři!) megabyty RAM. Engine Voxel Space, použitý s úspěchem v této hře. byl základem tankové simulace Armored Fist. To, co v letovém simulátoru sklidilo ovace, se však z pozemní perspektivy tanku jevilo dosti hranatě a tak isme mohli číst v recenzích nářky nad kostrbatou grafikou hry a že "když to vypadá tak blbě, tak to mě přešla chuť to hrát vů-

cak to the presta coult to hear vo-

bec". I když ostatní stránky hry byly velice slušné, pozlátko grafiky tu chybělo. Firma tedy pro druhý díl Armored Fist, kde vystupuje v hlavní roli člen armády Spojených států, tank M1A2 Abrams, vylepšíla engine Vosef Space, a to nejenom tím, že přidala k jeho názvu číslici 2.

Drtivá většina enginu Vozel Space 2 byla napsána přímo ve zdrojovém kódu, a tak se větší námaha při programování proměnila ve sladké

ovoce rychlosti grafiky 2 możnost doplnit prostředí obklopující tank(y) ve hře o spoustu titěrností, které přibližují virtuální svět Armored Fist 2 realitě.

Všechny objekty ve hte jou neuvěřitelné deraině prokresleny a drobné grafické finesky jako je třeba průhledný (tudží věrohodnější) kouř vycházející třeba z hlavně tanku po výstřelu (nebo po zásahu z jakékoliř čášt tanku :) čí pohybující se mračna po oblore dodávají hře tolik potřebnou a vámí hráčí vylledávanou erafickou při-

hledávanou gráhckou pritažlívost. Hra bude obsahovat i krátké filmové prostřihy, které slouží v tréninkových misích jako nástroj instruktáře a snad i proto, aby si hráčí v dnešní době plné všelijakých smrtononých zbraní z "nedaleké" bu-



doucnosti uvědomili, že to, co ve hře řídí, skutečně jezdí po zemském povrchu tam někde za Velkou louží (a kdo ví, kde ještě). Atraktivnost hry by měla vojovací, obroš povejidí (od

Velkou louží (a kdo ví, kde ješįš). Artakiroust hry by měla zvykovat i ritzná prostrečií (od pouké, přes dimenjí zá rícha po zaměčnou krajimu), ve krerých se odehrává více nel 35 mísi, rozdělených do čtyřech kampaní. Hra hude schopna zobrazit děj na bitevním poli ve třech SVGA mědech, z tak by si měli výbrat i i, kode ještě dostareche neugradovali procesor svého počítake.

Ozvučení hry bude také velece realistické, neboť všechny zvuky doprovázející příslušné akce (startování, střelbu ze zbraní, charakteristický zvuk pásů, atd.) snímány přímo z reálného prostředí. Stejné je to i s povely uvnití tanku či s mluveným slo-



spěla i ochota jeho výrobce, firmy General Dynamics, poskytnout dokumentaci potřebnou k přesnému modelování toho, jak se takový kolos o několika desítkách tun chová. Ve vývojovém týmu firmy NovaLogic zajisté nemohl chybět ani odborný poradce z řad armády, který zásoboval ostatní členy týmu důležitými informacemi, jakým způsobem by se zachoval nepřítel, jak by měl postupovat hráč, aby byl v plnění svého úkolu úspěšný, a jaké mu nastražit do cesty překážky.

V již zmiňovaných více než 35 misích hry pro jednoho hráče si můžete vybrat ze tří funkcí, ve kterých pak budete plnit svěřené úkoly. Funkce řidiče tanku, střelce či velitele tanku vás sice upoutá do jednoho konkrétního stroje, ale postu-



pem času vám bude nabídnuta možnost velet až 32 tankům najednou. Bojovat budete proti takovým strojům, jako jsou ruský tank T-80, pěchorním transportérem BMP či nepřátelských vrtulníkům Hind, jejichž umělá inteligence by měla být

na vysoké úrovni (jak jinak). Měli by vám tudíž zavařit tak. Znamená to například zvolít za využití terénních nerovností nejvýhodnější pozici pro útok, postupem času řídit ostatní tanky pomocí rádia do vhodných uskupení a pozic, atd.

Hře nebude chybět možnost

ani možnost hry vice hráčů po síti (přesněji osmi hráčů) či přes modem nebo sériový kabel. Zajišténa je i hra přes Internet pomocí převáděcího ovladáče IPX na TCP/IP (Kali). Hráčí mohou hráť ve třech různých môdech: společné plnění misí v týmu, hra dvou skupin po čtvýcch hráčích proti sotvýcch hráčích proti so-

bě a poněkud přitažený za vlasy, nicméně zavedený a tudíž běžný deathmatch.

že ani nebudete mít čas kochat se nádhernými panoramatický-Hardwarové požadavky. mi scenériemi, které generuje zvláště pro nejvyšší rozlišení, Voxel Space 2. Náplň misí zůstáisou dosti kruté, i kdvž dosti běžné (jak už to tak bývá). Pro vá podobná všem těm, které se běžně objevují v simulátorech neivětší požitek z rychlé grafiky nejen tankových. Od vyloženě budete potřebovat rychlé Pentium, neilépe MMX, 32MB agresivních (zničit nějaký objekt, provést frontální útok na RAM a quadspeed CD-ROM mechaniku. Minimální konfinepřátelské pozice) až po defenzivní (ochrana důležitého obguraci představuje procesor 486/DX4, SVGA videokarta, iektu nebo konvoie). Ač to vypadá, že v moderních válečných dvourychostní CD-ROM mestroiích iakéhokoliv typu stačí chanika a samozřejmě myš. stisknout příslušné tlačítko, je Program bude možné spustit jak z Windows 95, tak v Armored Fist 2 zapotřebí naučit se určité taktické a strategici z DOSu. Hra bude podporovat velké množství jovsticků, jaké záležitosti, nutné pro úspěšnost akce i v reálném prostředí. ko isou Thrustmaster FCS a WCS, CH Flight Stick, Wingman Extreme, Microsoft Sidewinder atd.

Výsledek snažení autorů by měl spatřit světlo světa v listopadu tohoto roku (ale to říkají dneska všichni). No, uvidíme. —Fanatic Market Garden, při které spojenecká vojska za účelem rychlého ukončení války vyslala do nepřátelského týlu, Němci okupovaného Holandska, kombinované jednotky pěchoty a výsadkářů. Tyto jednotky měly v okolí holandského města Arnhem

preview

Close Combat 2: A Bridge Too Far

ealtimeová strategická hra firmy Mierasoft. Close C o m ba z . p r o b č h la počítačovým tiskem v České republice bez většího rozuchu a zájmu. Britský PC Gamer ocenil první díl Close Combatu titulem "Nejlepší válečná hra roku". Nyní příchází Microsoft s pokračová-

ním a nutno poznamenat, že očekávání vkládaná do Close Combat 2 mají velkou šanci být vrchovatě naplněna.

Close Combat čerpá z nevy-

Close Combat čerpá z nevytěžitelného dolu, bezedné studny všech válečných her, Druhé světové války. První díl tématicky čerpal z období spojenceké invaze v Normandii. Podtitul druhého dílu jistě znalým téma-

zajistit pět strategických mostů a urychlit tak přesun hlavních



sił bláże k némeckým hranicím, přičemž měly zneškodnit i velkou část némeckých síl v prostoru operace. Každý, kdo viddě film nebo nechyběl ve škole na 2. světovou válku, vi, že "most bl) příliš vadálený" a operace, přestože nevypadala vůbec beznadějně, neskončila úspěchem (nebo skončila, podle toho, z které strany se na to díváte).



tu připomene i u nás několikrát uvedený klasický válečný film "Příliš vzdálený most". Znamená to tedy, že se Close Combat 2 bude zabývat operací Pro hru samotnou to znamená, že když vám bude poskytnuta možnost hrát buď za Spojence, nebo za německou stranu (jakože tuto možnost dostanete), ne-



Předností hrv by měl zůstat fakr. že v realtimeovém kabátě isou oblečena skutečná historická data a skutečnosti, každá jednotka má svůj psychologický profil (takže se nevrhne do beznaděině ztracené situace jenom proto, že to chce ten chytrák nahoře). K tomu se ještě přidá vylepšený ovládací interface hrv. který je velmi intuitivní a přehledný. Pro neúnavné stratégy bude připraven i Battlemaker, který jim poskyrne možnost vytvářet bitvy s určováním toho, kde mají být jednotky vysazeny, jakých cílů mají dosáhnout, jakou budou mít jednotky strukturu atd. Spolu s historickými zdigitalizovanými filmy a nápovědou zabudovanou do programu by mělo být o spokojenost hráče velmi dobře postaráno.

bude úkol Němců ubránit nizozemské mosty tak jednoduchým úkolem.

K dispozici budete mít tři herní módy. Jestliže se vám nelíbí spousta plánování a chcete se okamžitě zapojit do válečné vřavy, bude pro vás připraveno mnoho samostatných bitev. Jejich úkolem bude povětšinou A nakonec třetí mód po nejpotrvější, nejmřochější a nejzkušenější stratégy, mód Campaigns. Tato volba vás postaví do velení jednodcám, před kterými je celá operace Market Garden, rozdělená do několika Částí a výžadující všce plánování a přemýšlení. Pokud se stane, že přijdete v první bitvě o přílší mnoho jednotek, ocitnete se



te moci setkat v krajině se spoustou věcí, které tam přirozeně







obsazení nebo udržení nějaké v klíčové oblasti s předem určeným počtem jednotek. Druhou možností bude volby Operations, kde či, kdo si chtějí trochu zaplánovat a zapřemýšlet, budou nucení před každou bivou přesně uřčít, které jednoty se akce zúčastní a které zůsanou v zálove pro další bivou.

v nevýhodě ještě dříve, než začne bitva druhá.

Podle obrázků můžete nahlonout, že hra bude po grafické stránce vypadat velice dobře. Poněkud hranatější styl z prvniho dílu vystřídají prostředí vyvočená podle reálných kartografických údajů. Proto se budepatří, ale ve strategických hrách se moc často nevyskytují. Klíkaté sliničky, řady domků vozličných úhlech, říčky a řeky, množství stromů ard. Bučící krávy a štekající pis vyvářejí dojem, jakoby ani válka... dokud se nerosižekají kulomety a samopaly. nezasvýť plamenomety

a nezaburácejí motory tanků.

Jestli se vyplatí pořídit si Cener Cembur 2: A Bridge Too Far a snažit se dobýt (nebo ubránit) pět nesmírné strategicky významných mostů přes řeky Mass, Wad a Rýn v Němci kontrolovaném Holandsku, to by se mělo ulézat letos v listopadu. Uvidíme. — Fanatic

preview

Die by the Sword

omb Raider, Interplay, fantasy, 3Dfx, revoluce, Prâte se, co mají tyto termíny spolčného? Dají se shrnout pod jeden titul, a to právě pod ten, pod kterým je právě teď čtete. Ano, Die by the Sword je tím společným jmenovatelem. Nová adventurně-bojová hra, kterou

pro nás v produkci firmy Interplay připravuje Treyarch Invention, slibuje být v pravdě revoluční, slibuje být dalším z dnes již slibně se rozšiřující řady dobrých a ještě lepších důvodů pro zakoupení 3D grafického akcelerátoru. žánrově čerpá z námětového odměrech a teď je tu nová úroveň. Engine VSIM umožňuje hráči na základě spousty matematických výpočtů pro poměrně přesný model lidského těla úplně volný pohyb po troirozměrném prostředí rozličných arén. Pro ovládání programátoři využili všech možných ovládacích dointernetovských stránkách po celém světě (Telecom, kupujte akcie Telecomu).

Důvodem pro celé toto snažení s chvaty, hmaty, píchy, seky a další vtipnosti je porážka sou"dostřelu" meče musíte pohlédnout protivníkovi přímo do tváře (a není to vždycky pěkný pohled, třeba jednou jsem se ve škole pral s jedním...).



To, co přitáhne k této hře celou bandu krvežíznivých, doběla neopálených, hubených, neduživých a neramenatých pařanů, bude bezesporu další featurka hry. Díky možnosti volného pohybu vaší postavy máte možnost mífit na určitá místa





dělení fantasy a na první pohled skutečně připomene neivíce hitovku minulého roku, báječného Tomb Raidera.

lak to, že kdvž nám připomene nějakou hru z loňska. ptáte se, píšeš o ní jako o hře revoluční? Tak za prvé. Tomb Raider není jen tak nějaká hra. A za druhé, anglické slovo Invention (vynález, výmysl) nemají tvůrci hry Die by the Sword v názvu své společnosti jen tak pro parádu. A právě vynálezy, nápady a zlepšováky jsou na téhle hře to revoluční.

Největší záležitostí výše zmíněného druhu vynalézacího je VSIM Motion bezesporu Control, programový engine pro ovládání hlavní postavy ve hře. Nejdříve tu byl Virtua Fighter s rádoby trojrozměrným pohybem (tehdy to na vás ještě docela dobře platilo, vy zmlsanpak přišel a Toshinden na Playstationu nebo PCčkový FX Fighter s docela volným pohybem ve třech rozplňků, takže si na svoje přiide neien klávesnice a myš (ty především), ale i gamepady a různé jovsticky. Jak se dá vysledovat z předchozích řádků. revoluční ovládání meče pomocí myše nabízí nekonečně mnoho kombinací bojových pohybů. Proto ve hře nechybí, podle mého názoru, nejlepší nápad. Tím je ve speciálním módu poskytnutá možnost navo-

lit si předem pod určitou klávesovou zkratku sérii vámi samotnými navržených bojových pohybů a pak je ve hře použít pomocí již zmiňované "horké klapky". A nejen, že si můžete naprogramovat vlastní speciální chvaty, ale můžete si ie i nahrát na disketu a pochlubit se s nimi u kamaráda ve vedleiším vchodě. Samozřeimě, že v dnešní době Internetu autoří hry předpokládají, ba přímo doufají v takovou malou (radši velkou - pozn. Tresarch Invention) mánii se speciálními pohyby a obranami na



peře. Souboj se soupeřem se v ostatních hrách podobného typu zpravidla odehrává tak, že se na obrazovce objeví lištičky (Bystroušky) s protivníkovým a vaším zdravím a vy se snažíte vyprázdnit společně se svým zásobníkem (Tomb Raider) také soupefovu lištu. Ne tak v Die by the Sword. Díky fantasy žánru iste vtaženi přímo do boje nejen různými pohledy kamer (perspektiva třetí osoby, pohled ze shora, inteligentní "plovoucí" kamera a hlavně pohled z vlastní

perspektivy), ale díky krátkému

vašeho protivníka. Nemyslím tím zrovna URČITÁ místa, ale úplně jakékoliv místo na jeho těle (takže vlastně i to URČITÉ). Přesnou ranou vedenou po správné trajektorii správnou silou se vám může povést dekapitace, denohizace, derukizace a mnoho dalších "odnětí" všelijakých částí těla protivníkovi vaším mečem. Rozseklá zbroj až na žebra. Na protivníka, ale i na vás, pak působí všechna "obdržená" zranění přibližně takovým způsobem, jak by tomu bylo ve skutečnosti. Takže třeba společně s nohou ztratíte i rovnováhu. Nebo ztratíte hlavu. A znáte to, bezhlavý bojovník, v mnohém ukvapený a nepřemýšlející, to je napůl mrtvý bojovník. Opravdová nechuť.

Fantasy žánr dodává rámec celé této drsné hře. Z příběhu hry toho moc autoři nechtějí prozradit, protože by se tím pokazil děi hrv. Jisté je, že na zemí Tiber padnul chaos a po smrti krále Aldena ji plení hordy smrdutých připrťavělých goblinů.



Jejich zástupy si prosekává cestu nebojácná bojovník na soukrome křižácké výpravé, rytíř Eric, ad vosvobodil svou sestru Mayu, unesenou sadistickými elfy Koboldy, Jinák se samozejeně ve hře rytíř Eric seste s mnoha dalšími stvůrami. Umělá inteligence těchto postav by měla být také na velmi vysoké úrovní. Jejich povaha a z ní ké úrovní. Jejich povaha a z ní že být ovlivněn kdejakou maličkostí, Jednou necháte utéci zraněného protivníka a on vám svým útěkem odkryje tajnou místnost, podruhé vám nie neodkryje, ale přívede si na vám své soudruhy ve zbrani. V prostředk, které bude nejen vykresleno do detailu, ale i promyšleno z hlediska zvýšení hratelmostí, se vám



vyplývající chování by melo ústir v jejích zhabělý úříck v jednom případě, v druhém zase v boj zá do poledního dechu. Protivnící se také nencehájí udoda nějakými dvbma čí třemí úspěšnými chvaty, ale budou-li mří na to čas, najdou sí na několikrát úspěšné pohyby obranu. Taktéř, když zaní sejným způsobem několikrát po sobě vás, budou tento chvat použířsav vás, budou tento chvat použířsav tak dlouho, dokud proti němu nenaidete obranu. Děl hr vmě nenaidete obranu. Děl hr vmě srane tolk věc, že vás budou napadar myšlenky u ostarních her to hoto čánra nevědaní, (nedýchané, nenapadané). Kdo vý, jestli ta mrcha s końskou hlavou nemá schovaného kamaráda tam za tou oponou z padající vody, o mám za zády. Na drubou stranu, v chodbách, kde by s maseli sehou ji žponšť turisvýhodu ten, kdo je svalnazíší, větší am ddelší meč. K tomu větemu příšdet ješté smrcha větemu příšdet ješté smrcha větemu příšdet ješté smrcha větemu příšdet ješté smrcha NOSNOST (smrtelnou váhu) samotného prostředí, ve kterém jsou ukryty všelijaké zamaskované díry, pastě ze sítí atd., a strachy se nehnete z místa. (hodno koupě 3D grafické karty) a revoluční nápady a vynálezy z této hry dělají další důvod, proč se těšit na letošní Vánoce. I když, všechno se MŮŽE zka-





V dnešní době je neodmys-

litelnou součástí hra také mož-

nost propojení počítačů, a to

iak po sériovém kabelu, mode-

mu či v síti s rozličnými proto-

koly. Ani Die by the Swent nebude výjimkou. Ale pro ty, kdo trpí na velkou fantaši, nemá cenu vysvětlovat, že talle hra bude jiný kale oproti dethmačí v Quadeovi. Když pak bude poskakovat několik vaších kamarádů po jedné noze v atréně a bude se zuřívě bránit vaším útokům těžkými, masívními ščíva a rychlými a ostrými mečí

(budou-li je mýt ještě v čem dr-

Nelineárnost příběhu (mů-

žete pečlivě prozkoumávat okolí

a hledat zkratky k sestře nebo se

se zuřivostí poškozeného souro-

zence prosekávat zástupy ne-

stvůr tak rychle, že nebudete mít

čas ani na vytažení buzoly), možnost soubojů v aréně (třeba

o královu trofej), zábava z hry po

síti a především zpracování

žet), pochopíte i vy ostatní.

zit, třeba i Vysočina... ... (salám, vole). —Fanatic

preview

Dreams to reality

še začalo už hodně dávno, v zemi, kde začaly snad všechny důležité mystífikace dvacátého století, v Egyptě. To si někdo postaví



velikou hrobku velmi stabilního a pro stavbu praktického tvaru, vyryje do ni pař obřázků, k tomu přidejte pár hovniválů a máme nejmystičejší místo světa. Oplechovaní obří skarabeové sem létali z vesmíru, aby lidstvo chránili proti silám zla a opancéřovaní egyptští bohové tady lidstvo pro změnu trvanizovali.

Přiznávám, že úplně přesně nevím, jak to s tím Egyptem a těmi bohy vlastně bylo, vím ale



ie od firmy Cryo Interactive Entertainment, bude pronikat do tajemství kací, grafiku, která se zatím zdá býti geniální, hudbu, která doufejme bude dostatečně snová, a strhující animace, které jsou o-



zcela jistě, že tady kdysi dávno pět nejvyšších kněží, nepochybně také velmi dezorientovaných současnou nolitickou situací univerza, nalezlo Modrou vodu. Asi lepši překlad anglického Blue Water by bylo voda tyrkysová, a to proto, že se jedná o studnici, která spojuje naší realitu se světem snů, o studnici snů, což posléze také naši milí kněží zjistili. Neiprye trochu experimentovali, ale pak se v záimu zachování harmonie rozbodli. že robo

nechají. Ale jak už to bývá, jeden toho nenechal, a tak ho tam kamaráli hodíli a zavalili velišým kamenem. Jenže ná odpodlík se neutopíl, naopak docela dobře se zabydlel a zácal se učit využívat doposud nevídanou moe a sílu, která ve světě snů byla k dispozici. Casem splácal dohromady všechny noční mítry a uválel z nich takovou divnou a velmí monou vše. Vůli.

Děti. Znáte to. Je to malé všude se to vejde a do všeho to vleze. Já osobně kdybych v některým z naších českých jezer uviděl nějakou modrou vodu, tak plavu pryč seč mi síly stačí a ješté měsíc si budu ověřovat, zdami nepadají vlasy. Malý Dukánek bylo ale dítko zvídavé ad osvěta sníh propolavalo. Po náad osvěta sníh propolavalo. Po ná-



vratu se ho nějaký divný pán pořád vyptával, copak že to tam dole Dukánek viděl a Dukánek mu to všechno vyklopil. To se psal rok 1987.

Posléce se nějaký dirný člověk v onom jezrét utopil, což na zemí bylo příjato se všeobecnou ignorací, zato ve světé sní začala vznilat u zjemná Organizace a s ní mnoho ještě tajemnějších a podvinějších svřtí, což tů jenorovat nešlo. Asi netřeba vysvětlovat, že vy svřtíp bylý produktem z laborachť Organizace a že nevznikaly za účelem záženántí ekologické krize.

No a v roce 1997 Dukánek dospěl a hupnul do Modré vody podruhé. A "legenda se zrodila..."

Ducan, hlavní hrdina hry Dreams to reality, akční adventustantě u Gyst standardem. Asi nepodstantější pro budoucí osud hry Dreami to realitý bude, zda se podaří stvořít opravdu snovou atmosfétu. Snová grafika, snová hudba a zvukové efekty totiž budou zcela na nic, jestli se zbytek omezí na seber, použíj, vyřeš a zabij.

—Leif Mongolson

preview

Siege

snového světa a odhalovat temná

spiknutí, bude se po něm prohá-

nět v sedle biomechanického pa-

vouka nebo bude jen tak plachtit

vzduchem, bude kouzlit a má-

chat magickými zbraněmi, za-

chraňovat elfy či tančit s mumi-

emi, řešit logické hádanky a ve

finále samozřeimě zachrání ne-

jen svět snů, ale také svět reálný.

chování ostatních bytostí podle

neinověiších obievů v oblasti A.

I. (umělé inteligence), reagování

okolí na vaše činy, vždy alespoň

dvě řešení questu, kontrola mys-

lí jiných charakterů, zpomalová-

ní globálního času a jiné čertovi-

ny zní docela slibně, i když ne

stovku charakterů, na stovku lo-

vždy zcela věrohodně. K tomu všemu si přidejte na

Zatím nuda, uznávám, ale

romantiky čas, kdy čest nebyla jen pouhou frází, doba moudrých králů, potulných rytířů a chrabrých zbojníků. Jiní si všímají spíše prachbídné hygieny, morových epidemií, slaboduchých panovníků, arogantních šlechticů, lapků a hlady umírajícího lidu. Autoři Siege, firma Telstar Electronic Studios, si jako mnozí jiní rozdělili středověký svět na dva. Ten první reprezentuje starší generace rytířů, tu druhou pak blíže nespecifikovaní zloduši. Na jakou stranu se postavíte, záleží samozřeimě jen a jen na vás a na míře prohnilosti vašeho charakteru.

trnácté století. Pro

Siege znamená obležení. Je tedy nasnadě, že vše se bude o-



dehrávat kolem základních strategických bodů středověku, kolem hradů. Ono pravděpodobně ani vlastně o nic jiného, než právě o dobývání hradů nepůide. To může někoho trochu zklamat, mně to ale dává naději. že Siere bude první hrou, ve které bude obléhání, 'dobývání a bránění hradu zpracováno alespoň trochu realisticky. Na druhou stranu isem z doposud přístupných materiálů nevyčetl ani nevykoukal nic, co by naznačovalo, že bude také důležité mít dostatečné zásoby jídla, přiměřeně odpočaté vojáky (příliš odpočatí mají zbytečně mnoho sil na útěk) a mnoho jiných důležitých věcí, jako jsou dobře nabroušené meče, luky ze správně uleželého dřeva či dostatečně



ní nepřátel) a že k dobývání budete mimo luky a kuše s normálními či hořlavými šípy používat také katapulty (chcete-li případě jednotlivým vojákům v reálném čase. Na vše se budete dívat pohledem létající kamery. protože hra je (jak jinak?) kom-









pevný stavební kámen na hrad. Zatím ale opravdu nemohu soudir

Prozatím vím zcela iistě, ien že budete mít k dispozici kromě rytířů a lučištníků také špióny (nejspíše pro zjišťování postave-

nepřátele obšťastňovat kameny nebo vroucím oleiem je ryze na vás: o mé oblíbené hořící smole ani o morem nakažených kusech masa se autoři prozatím nezmiňují, a to už vůbec nehovořím o rozvrácení morálky posádky hradu vyhladověním a následným bombardováním chlebem - uvidíme), obléhací věže (tzv. kočky), beranidla a žebříky.

Bitvu v Siere můžete naplánovat předem, a pak už se jen dívat, iak vaši voiáčkové padaií k zemi, nebo se pokusit vzít události do vlastních rukou a dávat příkazy svým jednotkám popletně 3D. Podle Telstaru by se tak Siege měl stát napůl strategií, napůl arkádou. Svoboda v přípravě bitvy, na které by mělo hodně záležet, by měla být neomezená, možnost zásahu do bitvy v jejím průběhu by díky intuitivnímu ovládání měla být snadno použitelná.

Takže co že nás to vlastně šestého listopadu čeká? Dvacet různě silně opevněných hradů. dvacet voiáků (sedmého listopadu jich může být až 200) s možností zahrát si po síti až pro osm hráčů, to vše ve slušivém 3D SVGA brnění.

-Leif Mongolson



preview

Falcon 4.0

tíhací bojový letoun F-16 Falcon stoií přibližně 12,8 miliónu dolarů. Kdo nemá zrovna při sobě zmíněnou sumu peněz, a přesto by si chtěl s tímto stroiem zalétat. má tu možnost v sérii leteckých simulátorů té nejvyšší kvality od firmy Spectrum HoloByte, Tato možnost byla poprvé hráčům nabídnuta již někdy v roce 1988 v legendárním prvním díle této série (recenze viz Ex6). Již tehdy autoři o hře tyrdili, že kdo zvládne létání s jejich simulátorem při zapnutí všech rušivých momentů, se kterými se piloti v běžné praxi setkávají (hráčům

ale byla dána možnost tyto efekty vypnout), může směle po týdenním seznamování se se skutečným kokpitem a po nezbytné fyzické přípravě usednout za knypl F-16 a vzlétnout k oblakům. Předposlední Falcon 3.0 se dostal na pulty obchodů s počítačovými hrami v prosinci 1992 s možností regulovat její náročnost pro procesor i s podporou mnoha 3D grafických akcelerátorů. Mód kampaně ve hře počítá celou obrovskou válku se všemi jednotkami nezávisle i závisle na tom, zda a iak létáte a plníte bojové úkoly. Program pro modelování chování letounu a zbrahledněny všechny grafické karty s platnými ovladači Direct3d. Využívá taktéž svých vlastních ovladačů pro 3d grafické akcelerátory, jako ison 3Dfx. Rendition, Cirrus Logic a několik dalších. Rozlišení ve bře ie volitelné od 640x480 až po 1280x1024 bodů s rozlišením chu poloostrova. Takto zpracován je celý poloostrov, takže můžete podniknout okružní let nad Jižní i Severní Koreou bez





omezení. Je tu všechno. Města, hory, kaňony, řeky, jezera, mosty, letecké základny, prostě všechno. Úroveň detailů se ve větší vzdálenosti snižuji, přičemž si obiekty zachovávají svůj tvar. Takže se vám nemůže stát, že před vámi najednou vyskočí hora a vy skončíte visíc na suché haluzce nad propastí za popruh padáku. Všechny objekty jsou otexturovány. Goudardově ostínovány, realisticky osvíceny, Vycházejíc z realtimeového průběhu války, mění se přirozeně i sluneční světlo v průběhu dne, takže se budete moci podívat na boj z kokpitu F-16ky v jakékoliv denní době. Nemusím připomínat, že si musíte dávat pozor na útok nepřátelských letadel "ze Slunce". S pečlivostí isou provedeny taktéž kamuflá-

a společně s následně vydanými softwarovými přídavky MiG-29 a Hornet Naval Strike Fighter byl vydán v jednom balení pod názvem Falcon Gold v roce 1994. Poté se zem nad Falconem slehla a legenda se pomalu vytrácela.

Do této chvíle se změnilo ve světě počítačů velmi mnoho. Objevily se Windows 95, nové grafické akcelerátory, rychlejší procesory, nová softwarová zpracování simulátorů letu. A tak není divu, že po dvou a třech čtvrtinách roku, kdy je téměř dokončen, se znovu hlásí náš milovaný Falcon o své příznivce a fanoušky, kteří mu za tv předlouhé měsícé (někteří) zdrhli ke konkurenci. Co na nás tedy jeho tvůrcí připravují?

Změnilo se téměř všechno. Grafika je kompletně celá nová,



ní byl přepsán s cílem dosáhnout co neivětšího přiblížení k realitě. Falcon był od začátku koncipodu (65.000 barev) ván jako hra pro více hráčů. Celá hra se odehrává nad i když je samozřejmě možná hra Korejským jednoho hráče s počítačem, který přebírá úkoly ostatních pilotů

potenciálně řízených lidmi. Grafika ie fantastická. V programu isou všemožně zo-

800x600 jako výchozím, všechno vyvedeno ve high-color mó-

poloostrovem. Autoři nejdříve použili satelitních snímků a geografických dat pro vymodelování povrchu. který pak pokryli texturami za použití leteckých snímků povr-

že všeho vojenského, od označení severokoreiských a čínských MiGů až po kamufláž pozemních jednotek, díky které je nejednou ztratíte z očí na rychle ubíhajícím zemském povrchu. Vyletíte-li dostatečně vysoko (asi 55.000 stop) za denního světla, objeví se na obloze hvězdy. Tv isou vždy, ve dne



ku kliknutí na tlačítka pro tuto volbu začíná válka. Válka, kterou počítá procesor, kontrolující stovky pozemních a stovky vzdušných jednotek jak na straně protivníka, tak na straně vaší. Je možné si dále vybrat ze tří výchozích výzbrojí a vámi určeným množstvím paliva. můžete si, pokud chcete, dále upravit wavpointy letadla, jeiich pozice, členy letky, počásí, denní dobu a spoustu dalších věcí. Váš výkon v boji se okamžitě promítne do vá-

lečných výpočtů procesoru. Počítač určuje válečnou situaci y reálném čase a neustále bez ohledu na to, jestli jste zrovna ve vzduchu, ale na druhou stranu přizůsobuje své výpočty vašim výsledkům. Pokud si vyberete misi v méně důležité oblasti, váš vliv na průběh války nebude tak velký jako při správném výběru





zbroj, jejich startovní pozici, Na začátku hry si budete stupeň pilotovacího umění moci zvolit ze čtvřech herních těch, kdo je ovládají (pokud je možností. První z nich ie ovládá počítač, přirozeně) a mnoho dalších.



16 hráčů, kde za zbylých 15 pilotů zaskakowat počítač. Piloti isou rozdělení po čtyřech do čtyř skupin. Dogfight obsahuje dva scénáře. Furball a Matchplay. V prvním z nich ide o to být posledním mužem a strojem ve

vzduchu, srřílet do té doby, než budou všichni ostatní v troskách. Druhá volba Matchplay je orientovaná na týmy. Zvolíte, jaký je počet sestřelů nutný pro vítězství, a první tým, který tohoto počru dosáhne, vyhrál, Týmy mohou být složeny z jakýchkoliv kombinací lidských a počítačem řízených pilotů.

Třetí volbou, tou, která si zasluhuje největší pozornosti, je Campaign Mode. Od okamži-



scénářů. Zaprvé, scénář vycházeiící se současné situace, armády obou korejských států na okraji bezpečnostní zóny a válka vyprovokovaná překvapivým útokem severních Koreiců. Zadruhé, severokorejské jednotky zatlačené na předměstí Pusanu a americké posily u břehů Korejského poloostrova. A zaamericko-iihokoreiské jednotky u hranic s Čínou, provokující konflikt s tímto komunistickým gigantem. Vy si budete moci vybrat z několika nabízených misí a přejdete do mítnosti, kde se dozvíte všechny infromace od zpravodajské služby, waypointy, čas nejvohdnější pro úder, informace o protiletadlové ochraně, letiště pro nouzová přistání, atd. Poté, co

podle vašeho výběru obtěžkáte

křídla svého stroje libovolnou

a úspěšném provedení důležitěiší akce. Počítač skutečně řídí všechny jednotky a tak se vám například stane, že když zničíte most, který užívá protivník pro přesun tankových jednotek, nebudou tyto nečinné čekat, až je trefi nějaký váš Maverick, ale budou se snažit naiít si iinou cestu na druhý břeh, aby mohly splnit úkol. Nebo pokud se vám podaří dostat se do vzdušného prostoru nad Čínou a sestřelíteli ram dokonce jejich stroj, pravděpodobně zatáhnete do tohoto Korejského konfliktu i Čínskou lidovou republiku. To vypadá na docela propracovanou válečnou simulaci, nemyslíte?

čtvrtou a poslední moužností je Tactical Engagement, obsahující několik tréninkových misí a kompletní missionbuilder, kde dostanete do ruky



Instant Action, pod kterou se

skrývá možnost okamžitě vzlét-

nou do boje typu "já proti celé-

mu světu". Budete si moci na-

volit startovní formace, zvolit

mezi vzdušným soubojem či ú-

všechny nástroje pro vytvoření bojového úkolu. Ten pak můžete s kamarády vyzkoušet ve hře pro více hráčů.

Jako hra tvořená od začátku pro hru více hráčů bude Falcon 4.0 dostupný i na internetovské hráčské aréně TEN (Total Entertainment Network). TEN má exkluzivní práva na Falcon 4.0 a MicroProse vlastní zase strategickou investici v TEN. V módu kampaně neisou žádné rozdíly mezi hrou jednoho a více hráčů. Počítač kontroluje





Tak něco podobného jste si mohli ještě na konci září přečíst na internetovské stránce firmy Interplay Productions venovane hie Fallout: A Post Nuclear Role Playing Game. Hře, která je oče-

kávána s velkým napěrím hlavně mezi fanoušky RPG a adventur, neboi Fallosa v sobě spojuje právě tyto dva herní žánry. Hru tvoří lidé, kteří za sebou mají takové jako hry. Wasteland nebo série The Bands Tale take

šlo k takovému menšímu zádrhelu. Kontrolní čip pro čištění pitné vody dosloužil a vviít ven ze sklepení, který je obydlen už čtvři generace, je pro jeho obvvatele stále dosti traumatizující představa. I přesto, že nahoře už pravděpodobně není záření smr-





všechny piloty a jednotliví hráči se mohou v průběhu hry libovolně přidávat. Existuií čtvři metody připojení: obvyklé možnosti připojení přes modem a přímou linku (pro 2 hráče, kooperativní i soubojové mise), připojení pomocí LANu by mělo podporovat hru 20 -30 hráčů a kampaň

Hardwarové požadavky isou, vzhledem k propočrům celého válečného konfliktu v reálném čase a i vzhledem k romu, co vidíte na obrázcích. budou kruté a ještě krutější, Minimum čítající Pentium90 MHz, Windows95, 4xspeed CD-ROM, 16 MB RAM a SVGA grafickou kartu bude zřejmě ještě poněkud pozměněno (podle novějších názorů by to mohlo stačit tak na mód Instant Action). Realisticky by se dalo uvažovat o slušném běhu hry na Pentiu166 MHz nebo Pentiu90 MHz s velmi dobrým 3Dgrafickým akcelerátorem (např. 3Dfx, Rendition). Každopádně tyto vysoké nároky zaručují, že tuto budoucí, bezesporu vynikající hru si vychutnají hráči plně až v té době. kdy bude výkon počítačů zase o něco větší. Zima letošního roku, kdy by měl být Falcan 4.0





Fallout: A Post Nuclear Role Playing Game

okračujeme ve vvhledávání a odstraňování chyb. Máme nějaproblémy s DOSovou verzi a s hudbou, ale... Stabilita hry je den ode dne lepší a pokračujeme v práci, dokud nepostříbříme (rozeslání vypáleného disku duplikátorům). Když isme u toho postříbřování, ještě nemáme určené nějaké pevné datum, ale už se to blíží. V příštích týdnech zde naidete další a novčiší informace... -16. září 1997*





se příznivci RPG žánru nemusí obávat, že by Fallout byl v rukou nějakých nešikovných nedouků.

Příběh hry je zasazen do období v osmé dekádě po 3. světové válce, praktickém konci moderní civilizace takové, jakou ji známe dnes. Lidé, kteří se kdysi na první pohled zamilovali do toho krásného sklepení v obchodě "Krásná zahrada a sklep". v něm prožili po skončení toho hrozného iaderného běsnění již osmdesit let. A nutno říci, že měli docela štěstí. To, co se zatím odehrávalo venku, by moc neocenili. A právě v takovémhle bunkru, přesněji v čísle 13. dotelně škodlivé lidskému organismu. Jak se již někteří správně domníváte, v hlavní roli hrv Fallout se objeví ten nešťastník, který si vytáhl neikratší sirku a musí z bunkru ven

Úkol obstarat nefunkční čip stmeluje příběh hry, čímž ií dělá skvělou službu, protože jinak je děj Falloutu nelineární a setkáte se v něm s několika a s ještě více řešeními. Cesta za porouchanou součástkou však zabírá asi jednu třetinu hry a dále se příběh vyvíjí již

informací, které načerpáte při předchozích dobrodružstyích. Autoři. což je pochopitelné, nechtějí

prozradit další vývoj děje, ale buďte si jisti, že se bude jednat o něco velmi temného, nechutného a proradného, co ohrožuje vaše příbuzné (po osmdesáti letech to MUSÍ být všichni vaši příbuzní) v bunkru víc, než jen porouchaný vodní filtr. Na vaší dobrodružné cestě se nutně budete serkávat i s morálními dilemary. Například v situaci, kdv naidete potřebný čip a budete se rozhodovat, zda zachránit obyvatele vašeho bunkru tím, že obrozíte životy těch, kdo nalezený čip právě v té chvíli užívají.

lak už to tak bývá v RPG hrách, postava hlavního hrdiny různými činnostmí ve hře (většinou je ro boj) získává body. Při doszžení určité hranice počru bodů postava jakoby roste v řůzných oblastech svých schopností, posunuje se o úroveň výše. Ve Fulloutu je obsaženo 15 lokace z nichž jedna každá v sobě skrýa využit licence na jejich herní systém GURPS (Generic Universal Role Playing System). Jednání vásk po nějaké době zkrachovala a Interplay vyvinula vlastní speciální herní systém právě pro Pellosu. Ten má v podstatě následující pilíře. Základní





vá na padesát podúkolů, které nejsou všechny nutné k dokončení hry, ale jejich prostřednicvitní záskávat sukuenosti užitečné pro vývoj vaší postavy a jejich dovednosti. Z těchno činností bude pochžet více neži polovina zkušenosních bodů, které ve hře celkem záskáte, zbytek si vydobyjete v boji. Nebude se tody jednat jen o nějakou arlekdof BPC:

Znalci žánru jistě vědí, že pokud se řekne RPG, musí hned potom nášledovat systém, předloha, na které je ona RPG hra založena. Interpluj Productions mají licenci na dva světy AD-ćD od firmy TSR, Forgotten Realms a Planescape. Pro Fallout plánovala firma spolupracovat se soolečností Števe lackson Games styly předdefinovaných charakterů postavy jsou tři: diplomatický, podvodný a bojovný. Hráč si samozřejmě může vytvořít postavu podle své libosti, nebo vybrat jednu z těchto tří předem nadefinovaných postav. Rozdělení ras je následu-Rozdělení ras je následu-

iści: běloch, černoch, asiat a mutant, ti všichni iako muži nebo ženy. Nakonec jsou to základní vlastnosti, do kterých se promítá příslušnost k určité rase a kterými se od sebe liší i jednotlivé osoby. Isou to: Síla, Vnímavost, Vytryalost. Charisma, Inteligence, Hbitost a Štěstí. Hráč prochází hrou a jak získává více a více bodů a stoupá po úrovních, 18 schopností postavy, mezi nimi tak základní dovednosti jako ovládání jednotlivých zbraní, ale i specializované jako například lékařské. vědecké či hráčské, se podle vašeho uvážení zvyšuje tam, kde si myslíte, že by se měla vaše postava více rozvíjet. Rozdělení dovedností bude přibližně takové, že 6 dovedností bude boiových, 2 uzdravovací, 4 zlodějské



a 6 dovedností bude pro různé jiné účely.

na june ducty.

Dále zde vysstupuje ještě jedna důležití charakteristíka vaší postavy, oriknôvaná tím,
jak se ve hře budete chovat.
Tato informace bude důležitá
hlavně pro interakci s NPC
postavaní, které ve hře potkite. Skrze uto charakteristiku
na vás budou pohlížet
a vyplyne z ní jejích dálší chování. Když se budete chovat
neořístoiře. může se vám



stát, že získáte pověst opilce, závislého na drogách, vraha dětí, atd. V opačném případě z vás

může být třeba šampión. Tím se dostáváme k další důležité informaci o hře Fallout. Nebude mít možnost hry pro více hráčů. Mezi naší v průměru velmi inteligentní hráčskou populací by to asi většího rozruchu nenadělalo, ale v zahraničí musí autoři trpělivě vysvětlovat, že pro tento typ hry by multiplayer-mód nebyl tím pravým ořechovým a že tedy tento "nedostatek" vyvážili jinou featurkou. Tou speciální věcí pro uspokojení řičícího davu je zapojení různých skupin do systému boic. Hráč sám tyto skupiny, skládající se z několika příslušníků jednotlivých gangů a tlup, neovládá, ale může jim přijít na pomoc, uvidí-li je bojovat s někým, kdo je mu nepřátelský, nebo samy tyto skupiny se zapojí do boje po boku hráče. Zde přichází na řadu zmiňovaná charakteristika výzoru navenek, podle které se skupiny rozhodují. Také bude samozřejmě záležet na tom, jak dobré vztahy si svých chováním i mimo boj uděláte se svým okolím.

Věršina hrv. procházení po lokacích, hledání stop k dalšímu postupu, rozhovory s NPC postavami, probíhá v reálném čase, avšak při setkání s nepřátelskou postavou nebo kdvž svým jednáním či řečmi vyvoláte konflikt, přepne se hra do bojového systému na tahy. Ten yám umožňuje pořádně si promyslet taktiku, vyměnit zbraně (mimochodem hra obsahuje obrovský arzenál zbraní od všemožných druhů nožů, přes pistole a ostatní palné zbraně až po raketomet a pár druhů granátů),

přehodiť zbroj a nebo prostě utéct z boje. Jako zpestření" budete mít v boji možnost zamířit váš úder či výstřel na specifickou část protivníkova těla (oči, všechny končetiny, tělo či slabiny (au). Při použiří raketometu.

nebo plamenometu to však bude mít jen mizivý význam, že.

Slušná 3D isometrická a renderovaná grafika, kterou můžete posoudit na obrázcích a v demu si vyžádá pro MS-DOS a Win95 verze neiméně Pentium 90 MHz, 16 MB RAM, 30-40MB na harddisku. SVGA grafickou kartu a doublespeed CD-ROM mechaniku. Ve Windows 95 bude využívat také DirectX 3.0+. Ve vývoji je také verze pro Macintosh, která bude potřebovat minimálně PowerMac s 16000k volné paměti, CD-ROM, Systém 7.1.2 a několik speciálních extenzí, které budou na CD disku s brou.

Už toho bylo dost a dost, takže si vychutnejte demo a vyhlížejte listopad nebo prosinec letošního roku. Pak teprve uvidíme. zda jsme si tu povídali o nějaké podprůměrné hře, nebo jestli to bude bomba, jak si mydlím ši. — Enantie

reportáž

FTCS '97

KDYŽ LONDÝN ZA NO-CLZAZÁŘÍ NEONEM

haos. Traktory, zrna,

Zeman, hnůi, Tak isem si říkal, jestli jsou všechny větší výstavy tak zmatené. Vezměte si například takovou Země živitelku. Na první pohled totální chaos. Jenže je v tom systém. Traktory pole zořou, pak se pohnojí, zrno se zasadí a pan Zeman to zkritizuje. Na ETCS to je horší. Tam je totiž zmatek rafinovaně přítomen na několika, respektive na všech úrovních. Ĉtenáře asi nebude zajímat, že vše začíná už samotným Londýnem, kde isme bloudili pravidelně každý večer, a proto se přenesu rovnou do zmatku



Mistr Proper čisti čisti. že se sami divite

v Olympii, místě konání ETCS, kde je možné potkat velikého červa s kulometem spolu s rychlobruslařkou, můžete navštívit hardcorově silikonový stánek EIDOSu či gumolaminátovou příšernost Virginů, v rámci jednoho stánku uvidíte vedle sebe šachové figurky a kulomety, zelenou skákající potvůrku a Foxe Muldera z Akt X (i kdvž to vlastně k sobě docela pasuje) nebo veselou mrkvičku s formulí 1. a to už se raději ani nezmiňuji o tom, co je možné vidět na jednom monitoru. Alespoň malá ukázka. Co říkáte na barokního andělíčka poletujícího v cyberpunkovém 3D coles

Ticho, klid, žít... le sobota...



ne neděle někdy ráno neispíše dost pozdní... dobrá tedy... poledne. Po probojování se skrze vstupní zmatek, což po mnohaletém tréninku v pražské hromadné dopravě zas takový problém nebyl, konečně vplouvám do samotného nitra výstavní haly. Po několika minurách nacházím jediný pevný bod v Olympia hall,



Asi začnu hrát fotbal. Je to docela pěkná hra.

le jím press office, konkrétně židle v pravém zadním rohu, ještě konkrétněji šálek kávy. Běží tady ien dyé televize, a to ještě bez zvuku, także jistě chápete jedinečnost této místnosti ve srovnání se zbytkem haly, kde bych počet monitorů, které rozhodně beze zvuků neběží, odhadoval na několik tisíc. Bohužel mlčení televizi netrvá věčně. lakoby nám to ticho chtěly vynahradit, začínají vyluzovat zvuky, za které by se nemusel stydět žádný zvukař hry se sci-fi prvky, a já se tedy opět, tentokráte o něco více probuzen, vydávám do haly,



Acclaimu. Má probuzená pozornost žel bohu zjišťuje, je se zcela nepochybně jedná o NHL '97, protože NHL '98 se ještě nehrálo. Tím chci naznačit, že se jednalo o záběry televizní kamery. Elektronická podoba je o poznání horší, dokonce myslím, že je horší než některé jiné elektronické ztvárnění ledního hokeje, ale to už ponecheime bystrému oku recenzorovu. Acclaimu je dost silně cítit nach konzolí a PCčkářský americký forbal NFL Quarterback Club '98 nebo Constructor nová sim realtime strategy (realtimeová strategie tytu simcity; od ostat-



Kdo viděl Pátý element, ten ví, v čem je rozdíl. Těm, co bo neviděli, napovime. že v té obludě to není.

ních realtimeovek ji odlišuje fakt, že zde budujete parky a podobné pro válku zcela zbytečné věci) mě tu dlouho nezdrží.

Infogrames. Míjím stánek Guillemontu se znuděným jakoby mafiánem střílejícím světelnou pistolí na monitor. Pokaždé. když isem šel kolem, byl očividně znuděnější, otrávenější a nejspíše také zpocenější. Po třech dnech jsem měl intenzívní pocit, že po skončení výstavy se musí zákonitě buďto brutálně opít, nebo spáchat sebeyraždu. To bylo ovšem od této neambiciózní firmičky vše, proto pokračuji směle dál navštívit staré dobré Oceany, kteří už před nějakým časem byli adoptováni velkou herní matkou Infogrames.

Stan Blaskowocz tu s velikou pistolí běhá po velikém virtuálním světě ve hře Outcast, F22 se prohání vzduchem v simulátoru F22 ADE na velikém plátně zmateně běhá růžový králík, a kdosi to sofistikovaně komentuje. Padá mi kámen ze srdce, když se dozvídám, že tato plytká konzolovka Jersey Devil (tak to nebyl králík)

strategie šanci obstát proti Gerrysburgu!, odehrávajícím se v době občanské války ve Spojených státech, ale mám pocit, že nikoli.

Dělá muzika hru? Za zmínku také jistě stojí projekt Oueen: The Eye. Z toho mála, co jsem viděl, samozřeimě nemohu soudit, mám však takový pocit, že se jedná o v herním průmyslu dosti časté spojení toho nejlepšího s na-



Král počítačových her. Ať se vám to libí nebo ne.

bude prozatím jen na konzole. Mě osobě zaujímají dvě středověké adventky (ta druhá strategická) Pilgrim a Silver, o kterých se jistě v Excaliburu ještě dočtete.

Eletronic Arts. Nyní nás čeká herní vigyam Eletronic Arts, ve kterém EA táboří spolu s EA Sports, s Bullfrogy, s Originem, s Fox Interactive a s mnoha dalšími. Válečná střílečka Nuclear Strike, Longbow 2, Wing Commander Prophecy, devadesátosmičkový basket, hokej, fotbal, golf a Nascar, Moto Racer, Test Drive 4, X Files od Fox Interactive, ale hlavně Sim City 3000 od firmy Maxis, naprosto skvěle vypadající další bulfroží Populous: The Third Coming. a... pozor... Sid Meier's Gettysburg! Uvidíme, co z toho nakonec vyleze, ale na první pohled to vypadá, že jméno tvůrce legendární Civilizace bude zas po nějakou dobu spojováno s přívlastkem geniální. Nevím, jestli má nějaká jiná bitevní realtimová prostým odpadem. Myslím, že celou véc nemusím dále rozebírat. když napíši, že ve hře je použita hudba skupiny Queen, kterou rozhodně za odpad nepovažují, Možná se ale mýlím a hlavní hrdina schválně pije uchem.



Prokletá konkurence!

Eidos Interactive, Už z dálky mě láká bezrvará obludnost Virginů, do které vedou gumové rovněž obludné schody, u jejichž počátku stojí dvě vysoké béžové obludy, jenže před vchodem je obludná fronta, proto mířím raději k Ejdosu. A dělám dobře, Kolik je u Virginů gumy, tolik je tady silikonu (nezaměňovat se Silicon Graphics). Jsou tu živé nadmíru vyvinuté ženské i mužské předlohy mlátičky Fighting Force, hlavní hrdinka akčního Deathtrap Dungeonu. Za Premier League Soccer a Cham-

pionship Manager tu kupodiyu

není žádný fotbalista (ti se příšli jen na chvíli ukázar) ale rovněž něko-

lik slečen, které matička příroda či Kaučuk Kralupy obdařily vnady, které jde jen těžko obeiít. Chybí mi tu ien morem nakažená krysa z drsné středověké strategické hry Plague a La-



Poznáváte ji? Já ne

ra z Tomb Raidera. To ještě netuším, že se mi polovina mého přání splní.

Herní žeň. Stánku jednoznačně vévodí Tomb Raider II. Podle očekávání vypadá naprosto skvěle. Zajímavá je také akční hra Daikatana, první samostatný projekt Johna Romera, přeběhlíka z ID Softu, který stojí např. za legendárním Doomem Quakeem. Mimo akční hry a mlátičky, kterých připravují Eidos opravdu požehnaně, jsou tu k vidění letecké simulátory (Joint Strike Fighter, Flight Unlimited 2, Flying Nightmares 2. Team Apache - vycházet by měly v tomto pořadí), simulátor F1 a již výše zmíněné sportovní hry. Trochu zvláštně tady mezi akcí nabitými monitory, mezi reproduktory s akční muzikou a mezi nepochybně akceschopnými ženami a muži působí na první pohled trochu pomalá taktická realtimová fantasy strategie Myth: The Fallen Lords signalizující pravděpodobně se blížící konec pseudo 3D pohledu. Hrací plocha je totiž kompletně 3D, takže ty potoky krve, které se v Mythu soudě podle ukázek permanentně povalí, uvidíme ze všech stran a úhlů. Už se těším,

Lara Croft, Neivětší pozornost však u Eidosu nepřipoutala žádná z her, nýbrž přítomnost protagonistky

hry Tomb Raider, Lary Croft. Eidos chytře nahnal čekající dav před veliké obrazovky a doslova do něj hustil své reklamní šoty. lak isem časem ziistil, nebylo úniku. Dav byl tak hustý, že iím byl schopen projít pouze po zuby ozbrojený čery, který jak isem musel sám uznat. měl více autority než redaktor Excaliburu, tedy iá. Upoutávku na Tomb Raidera jsme si proto spolu s ostatními vychutnali asi tak dvacetkrát. přičemž jediným zpestřením byl člověk, který si ke kraji davu přistavil žebřík a s knihou u ruce

kovat. Ke mně dolehla jen slovní spojení jako nový Bůh a podobě. Až později jsem pochopil, že se nejednalo o fanatického přívržence nějaké sekty. nýbrž o reklamu na Populous III. Nakonec opravdu přišlo stvoření spíše krásné než podobné hlavní hrdince, několikrát se nepřítomně usmálo, s několika lidmi se vyfotilo, několikrát se podepsalo a odešlo. (I kvůli tomu úsměvu bych tam stál dvakrát déle. -pozn. red.)

začal cosi fanaticky vykři-

Pozn. Stánek Eidosu získal

v Excalibur awards železný meč (jediným členem poroty jsem já: cena nebude nikdy předána a Eidos se o svém vítězství nikdy nedozví) za největší permanentní i krátkodobé zahuštění lidí na iednom místě.

MIB a spol. Hry měly k filmům vždy velmi blízko. Mnohé si našly ve filmech předlohu, některé si z nich půjčily herce, poslední dobou si snad všichni půičují alespoň jejich hlasy. Jen interaktivní filmy jako herní žánr se naštěstí zdají být definitivně odepsány. Ne vždy ale měly blízko filmy ke hrám. Dříve jakoby filmový průmysl herním pohrdal, jenže když ekonomické

ukazatele začaly hlásit, že herní průmysl se na ten filmový dotahuje, věci se velmi rychle začaly měnit. Nepřekvapí projekty Interactive, která má k Twentieth Century Fox poměrně dost blíz-

ko jako Virtual Springfield či The X Files. Proč ne. Lišky mají

zdvojnásobené zisky, hráči se baví a já mám o čem psát. Všeobecná spokojenost.

Filmové projekty na počítačích. Co ale překvapilo byla pohotovost Gremlinů, kteří uvedou Men In Black asi ještě v roce 1997. Ještě milejí mě překvapilo samotné demo na MIB. Jedná se o akční adventku tvpu (a neispíše také kvality) Dark Earth od Kalista, jednoho z největších hitů sezóny, okořeněnou velikou hrsrí amerického humoru. Jen tak mimochodem k vidění byla na ETCS také technologie pro snímání pohybu motion capture, která byla v obou projektech použita, podobně jako v mnoha jiných hrách.

A když už isme u francouzského Kalista, nelze se nezmínit o jejich nové akční hře The Fifth Element, na které spolupracují s firmou Gaumont Multimedia. I když mám jisté pochybnosti, zda se neopakovatelný audiovizuální zážitek z filmu podaří autorům přenést na monitory,

CUC Software Interna-

tional. Podíveime se teď ale blíže na jeden nevábně vyhlížející stánek firmy, která by se svým názvem v Čechách jen těžko prorazila. Vvnechat CÚCv však nemohu, protože to by znamenalo vynechat také Sierru a Blizzardy, Na druhou stranu je velmi těžké referovat o nových CUCáckých projektech, protože v jejich stánku byla permanentně třetina počítačů spadlých, z toho jeden či dva dělaly tolik populárními chybovými hláškami Windows výbornou reklamu Microsoftu. Proto jsem se až při prohlížení prospektů a demo ČDček dověděl, že Sierra chystá na listopad Hellfire: Diablo Expansion Pack nebo fan-



a zážitek je dokonalý. tasy strategii kombinující prvky

real-timu s kolovým systémem Lords of Magic, že realtimová strategie s kriminální zápletkou Police Quest: Swat 2 vypadá vážně skvěle, že RPGčko AD&D od TSR Birthright 2 má divnou grafiku, že trochu lépe už vypadá Quest for Glory V: Dragon Fire, na který si však budeme muset počkat do února, stejně jako na příhody malého trolla inspirované Warcraftem, tedy na novou adventuru od Blizzadru, a že akční Half Life nebude jen další klon Dooma.

Virgin Interactive, Kdvž už píši o těch nevábnostech, tak se konečně podívám do již zmiňované gigantické obludnosti Virginů. Fronta tu už dávno není, ba dokonce to vypadá, že to tu téměř zeie prázdnotou. První asociace. která přichází, je loděnice. Pach laminátu, dusno, pot, Pravda je, že v loděnici nenaideme Lucas Arts, ani Westwood Studios, jen



Působivá socha, že, ale když na vás z ničeho nic vybafne?



Eletronic Arts se svou filozofii, třeba si vvkruť krk, hlavně že vidí všichni.

těžko bychom tam hledali Star Wars Supermacy, Jedi Knights Dark Forces II. hitovku The Curse of Monkey Island, Broken Sword II. či naprosto brutálni akční adventku Resident Evil. Pár maniaků tady něco hraie, zbytek venku dýchá. Jdu také dýchat.

Letem světem respektive halou. Asi neičastěji jsem zalétával k malinkému stánku Kalista, kochat se Dark Earthem, nebo hrát iejich skyělé automobilové závodv Ultimate Race. Řekl bych. že co se hratelnosti týče, tento skromný projekt Kalista překonává ambiciózní projekty mnoha iiných firem. Stejně tak grafika, jak si u této firmy asi budeme muset začít pomalu zvykat, ie zcela bez chybičky. Jinak nemohu opomenout, že firma Kalisto Entertianment dostala železný meč Excaliburu za neisrdečnější přijetí (rozuměj přijetí naší vý-

pravy). Také zajímavý byl let k Interplay. Dobře vypadá akčni adventka Die by the Sword, výborně vypadá další Star Trek adventura tentokrát s podtitulem Secret of Vulcan Fury, ve které budete odhalovat temnou minulost historie Vulkánců, dost uhohé asi budou závody na motorových člunech Powerboat Racine. Celá Interplay by ale nepochybně zapadla se svými projekty do herní šedi nebýt skvělých a úchylných Shiny Entertainment. Už isem naznačil něco o andělíčkovi v plenkách poletujícím 3D cyber světem. Vězte tedy, že příběh se bude motat kolem Armagedonu, vyvážení sil všehomíra a jiných každodenních starostí, kterých máme všichni plnou hlavu. Takže v létě '98 u Mesiáše (Messiah), hry s podtitulem: "Konec světa nemusí být tak špatná věc ...když jste anděl."

Miss sympatie? Ted přelétneme Interactive Magic se strategií Seven Kingdoms, Telstar Electronic Studios Ltd s jejich středověkým simulátorem dobývání hradů Siege a Cryo Interactive Entertainment se snovou Dreams to Reality, protože těmto hrám se podíváme podrobněji na zub v preview, a přistaneme až u firmy Novalogic Ltd. Ti totiž kromě dalších pokračování své válečné série chystají něco zcela nového, iiného a převratného. Přes veliké naléhání se nám z Nikol, která mimochodem v anketě, které jsem se opět účastnil pouze já, vyhrála miss sympatie, nepodařilo dostat žádnou konkrétnější informaci, mimo to, že na tomto proiektu bude dělat dosavadní tým Nova Logicu a že to bude opravdu zcela jiné, než na co jsme byli od výrobců Commanche zvyklí. lá isem ale odlétal s pocitem, že ani Nikol pořádně neví, o čem vlastně mluví.

Prolétávám kolem hry Riven: The Sequel to Myst, snad ještě hezčího pokračování prvního dílu Mystu, kterou tady předvádí nová součást kolosu Brotherbund firma Red Orb Entertainment, míjím graficky také velmi krásnou adventuru stánku firmy Software 2000 a já nemohu odolar.

Stoií snaha za ocenění? ...Po několika minutách vzpamatovávání se z šoku...Trochu mi uniká otřesného dokáže představit. Další hru Der Fluch der Azteken už raději moc nezkoumám.

Mám pocit, že pro dnešek jsem už dolétal. Jsem si vědom toho, že isem vynechal mnohé



Už taje

jak někdo může mít tu drzost a na veřeinosti představovat takový paskvil, jakým simulátor léta-

herní giganty, a je pravdou, že jsem místo věnované Sofrware 2000 mohl věnovat firmě BMG. Blue Byte nebo



ture mohli vypůičit někoho z Eidosu

The Island of Dr Moreau od firmy Psygnosis. Izometricky viděnou fantasy chodičku mlátičku Elric vidím už jen z dálky, protoše mě cosi velmi silně rihne ke

iícího talíře uplácaný touto firmou nepochybně je. Nemá cenu vám to nějak konkrétněji líčit, protože jen málokdo si něco tak Interactive. isem ale na příkladu

ukázat, že ne každá hra dnes musí být zákonitě alespoň v něčem dobrá a že i na světový trh se dostane mnoho stoprocentního odpadu. Jinak firmu Software 2000 sice nepovzbudíme slovy: "jen tak dál hoši," ale určitě iim popřejeme

Empire či Hasbro

hodně zdaru do budoucna, protože když už nic, tak alespoň snahu je třeba ohodnotit.

Playstation. Po návštěvě Softwaru 2000 isem se musel zas vrátit na zem, a nohy mě nesnesitelně bolí, takže se už nepodíváme k Activisionu, kteří měly opravdu pěkný a originální stánek a dostaly železný meč Excaliburu za umělecké ztvárnění, neuvidíme ani Microprose s Team 17 a s červy, nebudeme s Microprose ve strategii Age Of Empires jezdit na slonech, nepoletíme k SCI a nezahrajeme si velmi ošklivý a brutální Carmageddon a mineme Take 2 steině jako UBI Soft. který dělá simulátor formule 1, ienž _ie rozhodně lepší než všechny jiné simulátory", o čemž jsem byl uiištěn ales-

poň třikrát. Věřte nebo nevěřte, ale já, který má rád Playstation, asi iako studenou hrachovou kaši v menze, si teď půjdu odpoči-



nout do sekce věnované této právě konzoli. Nejde jen o to, že si tu můžu sednout a čučet na veliká nlárna nebo hrát velmi stunidní. zároveň však velmi nenáročné hry. Tahle část výstavy má totiž iednoznačně neilepší atmosféru. le taková... no... zkrátka v pagódě, iak by řekli hoši z Auric Visionu. S panem šéfredaktorem, kte-

rý rovněž Playstationu příliš neholduje, isme si tu příjemně zanadávali, jak je ten simulátor traktoru pomalý (až po minutě zuřívého závodu isme ziistili, že máme manuální řazení a že jedeme stále na jedničku), vypil jsem si džus (až posléze jsem zjistil, že nebyl určen pro mě) a šel si zahrát Tekena III (tentokráte isem ziistil okamžitě, že to není dobrý nápad, protože mlátičky nehraji a ptát se na ovládání těch hochů, co stáli u automatu a kteří často vypadali, že si hraní této hry trénuií na ulici, mi nepřišlo právě vhodné). Pak se ale na plátnech obievila nějaká smysl nedávající čísla, hudba utichla, světla se rozsvítila a já byl spolu s ostatními vyhoštěn zpět do ulic nezvykle slunečného dne pozdně odpoledního Londýna, abych mohl v některé z hospůdek po celý večer přispívat na konto

paní Diany.

invex

Excalibur na Invexu

OS ARTHUR NA NEJ-VĒTŠÍM POČÍTAČO-VÉM VELETRHU VE STŘEDNÍ EVROPĚ

nvex. Rok se s rokem selelniky lavex-Computer, tentor ok zahrující i populání doprovednou akci Companizatoři jsou jistě dobře přípravení a ani desetritište nadšenců je nerozbází. (John naštívilo Brněnské výstaviště okolo stošedestit istis ľadí).



13. - 1/. 10. 199/

my, multimedia, hacking aj., ale především, bráno z našeho pohledu, dozvíte se, že o tom viem se můžete dočíst v našem časopisu. Excalibur najdete v pavilonu K1, tedy v pavilonu zasvěceném počítačovým hrám. Ať to berete

odvětví. Bez znalosti hardware se dnes neobejde nikdo, kdo chce mít s počítačí od činění a multimediální programy, encyklopedie, slovníky uvítá každý, kdo nemá počítač doma jen jako hrací automat. Vzhůru do nové epochy (pravda, je to trochu otřepané).

> Excalibur a Invex. Mnozí z vás pamatují stánek Excaliburu z loňského Invexu. Plocha velikosti rozloženého vyžehleného kapesníku, na které se tísnil unavený člověk mezi haldami starých čísel. Změna! Takovýmto polovičatým akcím je konec. Excalibur konečně má co nabídnout a od Invexu se bude odvíjet i vvšší forma existence našeho časopisu.

Trumfem bude cover-CD, prodělávající momentálně zásadní změny. Excaliburácký stan (oprav-

du se tomu nedá říkat stánck) bude
jistě dominantou haly a nemůže se vám
stát, že byste
ho přehlédli.

stát, že byste ho plehlédli.
Megaprojektor a reproduktory na vás budou chrlít informace o nálem novém CD. Excalibur CD by mělo být opravdu bombou a novinkou mezi cower CD. Náš tým bude předvádět nový multimediální obslužný systém Arrhur pro Win95 a Mac OS (to znamená, že pomocí programu Shape-če pomocí programu Shape-če

shifter ho využijí i amigisté), Navíc si ve stánku Excaliburu budete moci Arthura vyzkoušet sami, ať již na PC, Macovi nebo na Amize. Dále bude k vidění jednoduchý a bezproblémový instalátor Merlin, který bude eliminovat občas se vyskytující problémy při instalování a odinstalování programů. Také si budete moci vyzvednout ankerní lístek, ze kterého bychom se rádi dozvěděli vaše představy o Exaliburu. Tyto lístky budou samozřejmě slosovány a vítězům se jistě budou ceny z oblasti počítačových her líbit.

Exalibur, Invex a budoucnost. Je velm i obstímé dělát Sphilu (je to ženská pozn. ml), ale doudrjem, že nebudu dáleko od przady, když řekm. od Invexu bude kvalita Excaliburu neustlá stoupar. Naše (de jsou zřejmé: pravidelnost, akusálnost a kvalita. Věřeme, že si uto jedinečnou akci nenecháte ujíť a sejedte se s námi u našeho, szamí a sami se přesvědčíte, že nemluvime do věrtu. –Filip Klimeš



OD HISTORIE K DNEŠKU

e se lidstvu podařilo vyhubit několik živočišných druhu, je všeobecně známo. Méně se už však ví o tom, že se mu podařilo nový druh vytvořit. Byl poprvé zpozorován v sedmdesátých letech v počítačových laboratořích MIT a od té doby se stačil rozšířit po celém světě. K životu mu stačí málo: požadavky na výživu nemá tento nový druh nijak přehnané a znečištění životního prostředí mu nečiní raké žádné zvláštní problémy. Pro syou exi-



Co si vlastně pod slovem Invex představíte? Někdo může říci davy lidí, strašidelný řev, upaidané nohy, drahé pivo... no možná. Invex je především šance. Potřebujete nový počítač, chcete nejlevnější příslušenství, chcete navázat kontakt s firmami, získat reklamu? Máte možnost. Zajímáte se o novinky ve světě computerové techniky, myslíte si, že virtuální realita je odepsaná? Existuje již speciální mozkový čip nebo alespoň prototyp? Na všechny tyto otázky vám může dát odpověď právě tento veletrh. A nejen to, tato akce ukojí nároky těch největších maniaků, zajímajících se o neirůzněiší vzdělávací progra-

z jakékoli stránky, na hrách každý z nás vyrostl. Opět můžete namítnout, že mezi roztáčením Káči a neinověišími počítačovými hrami je propastný rozdíl. Ale čas pokročil a duchovní potravou velké části mladých lidí nebo těch, kteří se mladými stále cítí, jsou právě počítačové hry. A to se dostáváme na náš píseček. Ovšem posláním časopisu iako ie Excalibur ie neien seznamovat čtenáře se životem ve světě počítačových her. Měl by být také pomocníkem, který potadí méně majetným, kteří si nemohou kupovat všechny hry a tak se rádi rozhodnou podle hodnocení či popisu našeho redaktora. Excelibur však obsáhne i další

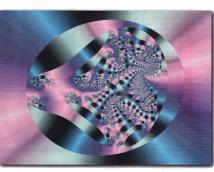
stenci vyžaduje jedinou nezbytnou podmínku: počítače. Přestože jeho vyžkum není dosud plně ukončen, bylo již prokázáno, že nový biologický druh není jednolitý a že se jednotlivé exempláře od sebe výrazně liší, stejně tak, jak se liší zcela vyvrhli ze své společnosti a označují je jako "crackery". V angličtiné slovo "hacke" znamenalo původně řemeslníka, který vyráběl nábytek s pomocí sekyry. Sloveso "hack" znamená totiž v jednom ze svých významů "štípat, osekávirů a podobné legrácky. Nesmíte ovšem zapomenout, že většina hackerů svými aktivitami zasahuje do obou oblastí.

Robin a Tuck. Hacking není omezen jen na počítače. Žádná z výše uvedených definisovat údaje v systémových souborech, měnit základní adresáfovou strukturu, znemožňovat monitorování systému a podnikat další zajímavé věci. Motorola následně zcela podle předposu okamžitě uvědomila systémové administrátory firmy

Xerox: zaslala iim zprávu na stupni naléhavosti "včera bylo pozdě". U Xeroxu na varování však nikdo nezareagoval: budto to nebrali vážně, nebo prostě byli zrovna zac valení důležitými úkoly. Přešly měsíce. Lidé od Motoroly znovu zkoušeli svstém Xeroxu, a znovu narazili na tytéž slabinv. Aby tedy demonstrovali problému. napsali dva stínové programy a nazvali je "Robin Hood" a "Otec Tuck". Jednoho dne přišel systémový operátor firmy Xerox do práce a ziistil, že se mu na počítači odehrává řada zaiímavých věcí. Diskové mechaniky se otáčely se zvýšenou rychlostí sem a tam, takže to vypadalo, jako by měli každou chvíli odpochodovat. Paměťové

jednotky s magnetickými páskami vypovídali uprostřed čtení poslušnost a vše vyvrcholilo, když se na systémové konzoli objevily první textové proslovy: to se oba zbojníci přihlásili překvanené obsluze a začali se navzájem častovat šťavnatými nadávkami a veselými průpovídkami. Operátor zavolal správce, který se zahloubal do systému a po chvíli příslušné stínové procesy objevil. Řešení se zdálo být jednoduché: stačilo prostě procesy "killnout". To však ani zdaleka nebyl konec. Jakmile správce "odstřelil" proces X, mohl jen překvapeně sledovat

na obrazovce tuto komunikaci:
- kill X
- X: "Ach, otče Tucku, dostali mě! Modli se za mou spá-



jednotliví lidé. Nicméně se pro všechny představitele tohoto druhu vžilo jediné označení: HACKER.

Znovu kdo je to hacker. Samotné slovo "hacker" je možno najit dokonce i v anglicko-českém slovníku, označuje tam počítačového podvodníka. Také laická veřeinost, pokud o existenci tohoto slova ví, si pod ním představuje jakéhosi samorosta, který se zajímá pouze o počítače a zeiména pak o to, jak obejít bezpečnostní prvky informačních systémů a jak si přivlastnit nějaký ten milion. To je ovšem představa zcela mylná, většina opravdových hackerů by se proti takovému obvinění rázně ohradila. Oni podobně lidi

vat". Celkově má podle Oxfordského slovníku asi 70 různých významů. Podle tkv. Slovníku hackerského žargonu znamená "hacking" ve svém všeobecném tvaru "dokonalou a správnou aplikaci lidské geniality", bez ohledu na to, zda ie výsledkem příslušné činnosti počítačová hra nebo program pro výpočet dráhy raketoplánu. V každém případě často nezbývá pozorovateli než obdivovat dokonalost lidského ducha, který něco takového dokázal vytvořit. Druhým významem pak může být "kreativní a praktický žert". Tento význam bývá obvykle pro neznalé lidi pochopitelnější a patří sem například hrátky se supertajnými daty americké

armády, tvorba počítačových

cí se také o počítačích vůbec nezmiňovala, dokonalou ukázkou hackingu může být například zápletka filmu Podraz. Počítače ovšem přinesly zcela novou dimenzi a pro lidskou vynalézavost se otevřelo tak široké pole působnosti, o jakém se předtím ani nezdálo. První popsaný a evidovaný případ počítačového hackingu se neodehrál kupodivu na MIT, ale postarali se o něi pracovníci Motoroly. Ti jednoho dne obievili relativně jednoduchý způsob, jak obejít bezpečnostní ochranu počítačového systému společnosti Xerox. Povedlo se iim napsat dávkový soubor a spustit jej v master režimu. takže měl pak ničím neomezovaný přístup k paměti.

Program proto dokázal přepi-

X off - aborted
 Y: "Jen neklesej na mysli,
 Robine! Však já ty šerifovy ho-

chy převezu!"

- X: "Díky, starý brachu!" Každý ze stínových procesů dokázal rozpoznat, že byl druhý proces ukončen, a v okamžiku několika milisekund obnovil jeho činnost. Bylo proto nutné přerušit oba procesy současně (což bylo velice obtížné), nebo počítač znovu nastartovat. Systémový správce se rozhodl pro jednodušší, tedy druhou možnost. Jaké však bylo překvapení, kdvž se po opětovném nastartování systému na obrazovce znovu ozvali Robin s Tuckem! Ukázalo se, že se oba procesy bezpečně usadily v bootovacím sektoru. Jediným řešením bylo tedy bootování z nedotčené bootovací pásky, což se nakonec podařilo. Nedlouho po tomto incidentu Xerox problém s bezpečností svého systému vyřešil. Není

prokázáno, že by kdokoliv od

Motoroly byl pohnán k zodpo-

vědnosti.

More magic. Z rodiště hackerů - z MIT - pochází další historka, která také dobře vyjadřuje povahu hackerismu: lednoho dne přišel operátor počítačových systémů k tehdy ještě modernímu počítači PDP-10 a povšiml si jakési malé krabičky, která byla zevnitř přilepena na skříň počítače. Zcela zřeimě šlo o jakýsi spínač podomácku vyrobený některým z místních hardwarových hackerů. Operátor měl pochopitelně obavy na spínač sahat nikdy není dobré něco zapínat nebo vypínat, když nevíte přesně, co to udělá. Nikdo z přítomných lidí o ničem nevěděl, a tak se správce jal spínač podrobněji zkoumat. Spínač měl dvě polohy, označené obyčeinou tužkou jako "magic" a "more magic", momentálně byl v poloze "more magic". Vedl z něi jediný drát, který končil kdesi hluboko v útrobách počítače. To operátora utvrdilo v tom, že jde jen o nějaký vtip. Většině lidí je přece zcela zřeimé, že každý funkční spínač musí mít výstupy dva.

Operátor tedy vyzkoušel přepnout spínač do polohy "magic". Počítač okamžitě zkolaboval. Všichni na oddělení se vyděsili. Do záznamů zapsali výpadek jako náhodu a před znovuoživením systému dali pozor. aby byl spínač v poloze "more magic". Když se o příhodě dozvěděl jeden z místních hackerů, nemohl tomu uvěřit a pochyboval o soudnosti všech přítomných svědků. Zašel tedy k počítači a důkladně si jej prohlédl. Spínač byl stále na svém místě v pozici "more magic". Hacker sledoval druhý konec drátu a ziistil, že je připojen k uzemnění! Nejenže byl spínač absolutně nefunkční, ale navíc byl připojen k takovému místu, kde provoz počítače nemohl nijak ohrozit. Hacker tedy spínač přepnul. Počítač okamžitě zkolaboval. Sešla se velká válečná porada, spinač byl odmontován a počítač byl spuštěn bez něi. Od té doby šlo všechno bez problému. Legenda praví, že je spínač dodnes na MIT k vidění v jednom místním sklepu, pochopitelně stále v poloze "more magic".

Ontogeneze hackera. Zárodek hackera se v člověku probudí pravděpodobně v okamžiku, kdy poprvé usedne ke klávesnici. Od té doby ie však vývoj jednotlivých typů pozoruhodně rozmanitý, popišme si nyní jednotlivá Naprostá většina uživatelů osobních počítačů zůstane ve stádiu read-only (v originále _read-only users"). Toto označení hovoří samo za sebe: jedná se o typ lidí, kteří počítač využívají zejména ke hraní her, ke čtení elektronické pošty nebo k vyplňování tabulek. Tito lidé mají k hackerství opravdu daleko a vytvářejí vlastně komunitu "normálního světa" nebo "normální reality". Rozdíl je opravdu markantní.

První krůčky. Dalším vývojovým stadiem jsou tkv. "lusers". Jedná se o slovní hříčku se slovy "user" a "loser". Zatímco první slovo označuje pouhého uživatele, druhé označení nepatří zrovna k lichotkám a vyjadřuje značný despekt vzhledem ke schopnostem adresáta. Následuje stádium iunkie" _terminal Nyní již uživatel získal základní znalosti operačního systému, začal se prokousávat adresářovou strukturou a psát jednoduché prográmky typu _hello world". Značná kategorie takovýchto uživatelů již nepokračuje dále a pocituje silné uspokojení. že dospěla až tak daleko. Kromě označení "terminal junkie" se vžil také název "wannabee" (radobyuživatel). Čeleď hackerů začíná tímto bodem Budoucí hacker neni spokojen s tím, že je pouhý "wannabee" a začíná se o systém zajímat více do hloubky Dostává se tím do tky larválního stadia ("larval stage").

Počítačová larva se živí sezením u počítače a snahou o co nejlepší pochopení operačních systémů, programovacích jazyků a sítových strávených za klávesnící strávených za klávesnící

cích jazyků a síťových struktur Počet hodin strávených za klávesnicí se zvyšuje nepřímo úměrně k počtu hodin věnovaných vedleiším potřebám, jako například potravě, spánku nebo osobní hygieně. Právě v larválním stádiu si uživatel zkouší, kam všude se může nalogovat, a osvojuje si přitom neirůzněiší figle, jak ošidit ochranné systémy a získat potřebná data. Výjimkou nejsou "tahy", kdy larva stráví u počítače třeba třicet šest hodin v jednom zátahu. Délka larválního stadia se liší případ od případu a na jeho úspěšném absolvování závisí další osud budoucího hackera. Obecně se dá říci, že toto stádium trvá od několika týdnů až do dvou let. přičemž průměr se pohybuje kolem šesti měsíců.

Závěrečné stádium. Z larválního stadia přechází larva



přímo do závěrečného stadia hackera, přičemž stadium kukly úplně míjí. V reálném světě jsou pravděpodobně nejznáměiší tzv. "crackeři", o kterých už byla řeč dříve a kteří jsou vděčným objektem novinářských článků. Živí se bankovními podvody, narušováním ochranných systémů, krádežemi přísně tajných dat z archívu Pentagonu a jinou nepříliš žádoucí aktivitou. Mezi hackery neisou příliš oblíbeni, zeiména proto, že hackeři si rádi zakládají na své inteligenci a narušení ochrany systému považují za pouhou banalitu. K dobrým pravidlům hackerské etiky patří to, že po narušení systému odešle hacker správci příslušné sítě zprávu, pokud možno z konta superuživatele, a oznámí mu kde slabinu našel a ja-

kým způsobem ji lze odstranit.



Hackeři většinou tvrdí, že crackeři jsou nevyvinutý druh, který nemá na práci nic lepšího.

Asociálové. Někteří jedinci však pokračují ve vývoji dále a skončí některým z následujících způsobů. Psychicky méně odolné povahy podlehnou počítačovým virům a stanou se z nich computer geeks". Tento druh dokonale naplňuje nejrůznější klišé o hackerech a také většinu historek, které se o nich vypraví. Pravý "computer geek" je mrzutý, asociální, hrubě opovrhuje reálným světem a živí se nejčastěji mouchami (rozuměj mouchami v počítačových programech). Příbuzným tohoto druhu je "troglodyt". Ten nikdy neopouští svůj počítač, před zářením obrazovky se chrání tlustými černými brýlemi, vliv okolí minimalizu-

je hlasitou hudbou z magnetofonu, který si nosí s sebou, na pracovišti má neustále tmu nebo ien velmi tlumené světlo a terminál si přepíná do inverzního režimu (tmavá písmenka na světlém podkladu), aby se zbavil bolesti v očích způsobené několikahodinovým upřeným zíráním na obrazovku. Jestliže se nenaskytne nikdo kdo by troglodyta zachránil, končí takový případ obvykle "terminálovou smrti" ("terminal brain-death") neboli "vvpáleným mozkem" ("raster burn").

Hackerův soumrak. Občas se stane, že hacker podlehne se vodům reálného světa, opustí mateřský počítač, vymění dosavadní džiny za dobře střižený oblek a vyržží za větším výdělekm. Jestíže si nedá pozor, mů-

že skončit iako "code grinder". Toto označení nemá o nic pozitivnější nádech než cracker a hackeří jim označují druh, který navštěvuje velké podniky, aby pro ně napsal a udržoval program pro účetnictví, program pro výpočet výplat nebo nějakou jinou z hackerského hlediska příšernou a neodpustitelnou věc. "Code grinder" nosí bílou košili a kravatu. Ve chvílích nejvyššího vypětí je mu povoleno odložit sako, vyhrnout si rukávy do výše loktu a povolit si kravatu o jeden až dva centimetry. Zřídkakdy to

Typický hacker. Nejrozšířenější druh hackera se ovšem vyhýbá všem těmto nástrahám a udržuje se v dobře fyzické i duševní kondici. Je všeobecně rozšířen po všech počítačových studovnách a výpočetních sálech a ob-

pomáhá.

vykle je obtížné jej poznat od ostatních lidí. Zde následuje popis některých rysů, které lze s větší či menší přesností vztáhnout na většinu hackerské populace. lak isem se již zmínil, hackeří se řadí k inteligentneiší části populace a podle toho se také chovají. Z literatury je kromě odborných knih nejoblíbeněiší science - fiction. Hacker obvykle absolvoval střední nebo vysokou školu nebo dospěl k odbornému vzdělání samostatným studiem. Některé z věci, které hackeři nesnášejí a snaží se iim vyhýbat: Mainframy IBM, produkty Microsoftu. šmouly nebo iiné formy agresivního kýče, byrokraty, blbce, střední proud, televizi (s výjimkou disnevovek a seriálu Star Trek), obleky, nudu, nečestnost, Cobol, Basic a menu na

bázi znakového rozhraní.

Z internetu vybral, sestavil a doplnil —Johny

Obrázky použité k tomuto textu byly vytvořeny fraktálovou technologií (zdroj interner).

Arxon-Kniha iízd

okud vy nebo někdo z Vsáť rodiny používšte firemní automobil, justě Vši bude zajímat, že vedením
knihy jída můžete zcela pověřtí
svúj počítač. Dokonce i pokud
jist si nevedli pravidelné záznamy, pomůže Všim knihu júd
zekonstruovat zpětně od roku
1992 do současností dle plartě
legišlativy - to vše díky programu firmy Arosu.

Stačí zadat Váše pravidelné júdy, období a dny v týdnu, kdy se vozidlo nepoužívalo (nemoc, dovolená, servis) a období a počet chybějících km, ktecé chete zekonstruoux (protojící pravidelné zapisoval), jedna z mnoha funkcí programu umožňujú i hromadné vládšání jird pomocí ročního kalendáře - během chvilky tak vložíte jidou třeba do padestit dníh v roce.

Program Kniha jízd má tisíce uživatelů a získal také řadu ocenění časopišů Profit, PC Magazín, Softwarové noviny, le v něm zahrnuta daňová legislativa a zabezpečuje tak uživatelům jistotu při kontrolách finančními úřady. Firma Arxon pokračuje ve vývoji a uvádí na trh nový, výkonný produkt Integrátor, který je určen pro Windows 95 a skládá se z modulů Kniha jízd, Cestovní náhrady, CCS karty, Vzdálenosti ČR a Vzdálenosti ulic Prahy. O protramu Integrátor přineseme podrobné informace v příštím Excaliburu. -pt



Dark Earth

KRÁSKA A ZVÍŘE TROCHU JINAK

- JAN MRKVIČKA -

Prach se začal pomalu zvedat. Nikdo si ještě netroufal myslet na to, co se vlastně stalo. Výbuchy, zmatek, tma... Srážka. To slovo předtím znělo odevšud neustále, každý ho slyšel alespoň tisíckrát. Jenomže teď ztratilo svůj

akční adventury objevují už od jeho samotného počátku. Jenže vždy do byly jen jakési výštěky do tmy. Už slyším, jak nesouhlasně vrčí milovníci her jako je např. Alone in the Dark. listě. Alone byla naprosto dokonalá hra a ještě objekt určený k bití, sloužil tedy čistě pro vyžití hráče. Nebyla to klasická postava, která je v interakci s vámi a s okolím. I zmiňovaná Alone in the Dark byla v podstatě hra složená ze dvou částí. Něco byla akce, něco adventura,

Dark Earth je podle jejích tvůrců real-timeová adventura. Nevím proč si vybrali právě tento název. Čas je sice důležitý a běží, ale s mnoha akcemi hra čeká na ten pravý okamžik, jak tomu ostatně musí být v každé adventuře. Mimo to právě "akční adventura" je pojmenování pro Dark Earth úplně přesné. Vaše akční chování má totiž přímý vliv na průběh hry. Není to jen tak, že někoho musíte zabít, jiného je možné uplatit, třetího ukecáte a čtvrtému utečete. To vše je samozřejmě v Dark Earthu také možné. Jenže tady si to můžete rozdat s každou postavou od nejvyššího kněze přes vaší manželku až po tu nejposlednější příšeru. Následky však budou různé. Na druhé straně si každá postava velmi dobře pamatuje, co jste jí řekli, jak jste ji to řekli, co jste jí dali, jestli jste na ní vytáhli zbraň, co iste udělali jejím přátelům a přirozeně se také pozorně sleduje jak vypadáte (k tomu pozděii), přičemž podle toho všeho si o vás udělá obrázek a na výstupu dostane mám ho ráda/nemám ho ráda neboli zabít/nezabít, což pro vás může také být docela podstatné.

Boi, Většinu lidí, co znám, Dark Earth první čtyři hodiny hraní zcela uspokojoval

pouze svým bojovým módem. Uznávám, že

mezi mými známými není mnoho skalních

přívrženců Tekena a jiných simulátorů praní,

kteří by totiž boj v Dark Earthu asi tak vyso-

ko nehodnotili, Ohodnotí ho však každý, kdo

se rád kochá. Když jsem uviděl hlavního hr-

dinu v akci poprvé (monitor byl asi dva met-

ry přede mnou), tak jsem se domníval, že se



Tak nevim. Bud to wera s tim pitim trochu přehnali, nebo sem pronikly síly temnot.

obsah. Ztratilo i zvuk. Nebylo slyšet, ien bylo... Něco se změnilo. Lidé si to neuvědomovali, ien cítili. Nebyla to katastrofa, iakých lid-

stvo již zažilo nespočet. Tato byla definitivní. Prach se už nezvedal. Ptáci nezačali zpívat. Den neměl vystřídat noc. Tma přestala být pouhou nepřítomností světla. Tma se sta-

la Tmou. Chaos se stal řádem Vrstva hustého prachu se ale na několika místech roztrhla a světlo si opět začalo na Zemi hledat své místo. A lidé si našli Slunce. V novém světě teď byli vetřelci, iako na počátku věků, Obklíčení bytostmi temnot, obklíčení Tmou. Nebyli odhodláni bojovat, byli odhodláni žít. Lidstvo bez minulosti, bez paměti, bez dějin, jen lidstvo.

Trochu o pojmech. Kdv někdo příšel poprvé s nápadem vnést trochu pohybu do adventur (které jsou promnoho hráčů velmi nudné), to vám dnes poví asi málokdo. V Excaliburu se

iasněiší ie, že to byla akční adventura, ienže kdo na ni důstojně navázal? Jen její tvůrci druhým a třetím dílem. A tak jsem to právě myslel s těmi štěky. Navíc to skoro vždycky bylo tak, že někdo dal panáčkovi v adventce pistoli, nebo ho dokonce naučili dávat políčky, ale pořád to byla jen adventura okořeněná akčními prvky. Ten, koho jste moli zbít, byl pouze





1. Nižší město, podhradí velkolepé Sparty. Vy to asi necítite, ale hrozně to tam smrdi. 2. Ve Spartě si klidně poslouchají hudbu sfér, a to ani nevědí, že je to fyzikální nesmysl



jedná o nějaký prach pustý filmeček. A to sejsem ani krátkozráký, ani slaboduchý. Animace véch pozur nejou ale gesilání jem pohybů dlověka a jejich převod do ektronice ke podobyh, ktras po pouřívá už dělší dobu. V čem by totiž již několákrá zminóvaný alone i nte Dzak z stouo hrou opravdu semohl soutřiti, to je počer pohygani. Tady klatikos toti opravan něseřím. Dolone cuázilátos toti opravan něseřím. Dolone mohří zitikát véc, než kolik kychom mohří napočí zat u téch neljeních skáché 3D bec.

tat u tem neipijskim aktorina. 3D fetc. Akte prik is boji. Utoša doprebu, akeva, apst-va a oberana. Cryfi liplys, tot'v te, čenk k toma bolovijskim se poslivanji kartine se objektivanji kartine se objektivanji kartine se okrev zi po muskery a pistole, triane pohjvby dianovaćilamoti protentika a zeda junka aktorino nei riane stupne musace hlavniho hudim; Co je la hlavani, to je skucenosu, že se to višechno naldhemė hybė, že sice velmi zaleži na toma, jak doběj irae, ale mematies ši liamat para jedoběj irae, ale meducka ži attutivita jedovelším kombinaci, vše je jedovelom čenku jedovelom kom ži pedovelom ko

jehož krása byla nepodstatná, prohodil Arkhan jeden ze Strážeů ohně se svou manželkou Kahli několik typicky ranních řízír a smě le vykrožil do dalšího běžného pracovního dne. Opláchl se, oblékl si uniformu, byl kontaminován zlem, zmutoval, pár lidí povrzědil, jiným zas pomohl, vyhodil půlku Sparty do povětří, díky čemuž ji potom zachtáníl a s ní zachránil také spousu jiných věčí, ale zabývat se kzádou maličkosté, to by trvalo přílší dlouho.

Pro nás je nyní důležná právě ona mutace, o které jsem se již několikrát výše zmíní. Arkhanovi je totiž v samém počátku hry chrstnuta do obličeje taková smradlavá tekutina, něco jako koncentrované zlo, což mimo momentální nevolnosti a pětevoření v netvo-

ra způsobí také hluboký vryp do jeho duše. On se posléze vydává čelit všelijakým nebezpečím právě proto, aby se zla zbavil. (Svět v podstatě zachraňuje jen tak mí moch ode m.) V obklíčení neustá-

le sílící Tmou to však jeho dobré já nemá v boji s archetypem Štětináče zrovna jednoduché. Často také zkrátka musí dát průchod své horší polovině osobnosti, protože iak známo po dobrém To vždycky nejde. Arkhan - klaďas se například při pohledu na tatínkův dalekohled rozvzpomíná na své dětství, zatímco Arkhan - zánorňák do něi vrazí a naide klíče, což ie v mnoha směrech užitečnější. Není ale dobrý nápad "přepnout se" do já patřícímu stvůře a bavit se vykopáváním dveří a urážením a zastrašováním lidí. Potom ve vás zlo rvchleji sílí, což vede k dalším fyzickým mutacím do stále odporněiších podob. Nejprve se vás jen bojí, nak se s vámi přestanou bavit a nakonec vás



 Když jde opravdu do tuhýho, když se ti bortí nad hlavou svět, dej si pívko a bude líp. 2. Zed, Arkhanův bratr ve zbrani.

To vám ale zas nemusí být tak líto, protože ti z vašich přátel, kteří nebudou zabiti, se také promění ve veliké roztomilé opičky.

Krys, ptki a netopyli. Animace jsem myslim už vychvali dostatečni, katkė jen zrekapituluji, že se po technickė stránce, vynechima-li chini po schodech a velim fidikė zapominiari lihavy ve stropė, či ruky ve zdech, jedná o naprosvė skoset. Arkhan z jebo kolegowė samoziejmė jen nebojuji, ale vyvijeji sposutus jimyčic kinost, talkėje potravyd nas opće se drivat. Rūkite si, že lidskė postavy dnes přeci dokštė skolet norhybus t smotion orapture kaž-





A proto žádám trest nejvyšší, trest smrti. Ať dopadne jako železná pěst..
 Pojď. Budeme si hrát na doktora.

dý. Jenže to jste neviděli Konkality, přísluhovače Temnot, v akci. Dlouhé hnáty s pařáty, shrbená chůze, nekoordinované pohyby. A což teprve samotné stvůry temna. Prostě nádhera.

seprec sanome sivuty tennia. Proble fashore: V zájmu zabovámi co nejvyšính dezahli v zájmu zabovámi co nejvyšính dezahli slezih grafily vlhoc; posužil vývojáří Dask Earthu předem rendovane 3D protridi, ve lazihn predem rendovane 3D protridi, ve lazihn grafil polybuje zeda vodování sledován vlední odvážne umisterinými statickými kamerami, podobné jako v Alonovi, mi kamerami, podobné jako v Alonovi, mi kamerami, podobné jako v Alonovi, mi kamerami, podobné jako v Alonovi, miestní kamer sieje od časa nevědine na svého soupeč dost došír, ale objektivné vzano je umitení kamer sieje velini zájmová a libívé, de také praktické, pri jednos se mi stalo, še dele že to kom. El isem mu semoli říći, še če to sime. Elsem mu semoli říći, še če to sime. Elsem mu semoli říći, še če to sime. Elsem mu semoli říći, še če sime silem mu semoli říći, še če sime silem mu semoli říći, še če sime mu semoli říći, še če sime mu semoli říći, še če sime mu semoli semoli semoli semoli silem mu semoli semoli silem mu semoli silem silem semoli silem si





1. Nahrávání pozic. Jednoduché, originální, hratelné. 2. Tak tohle se starému Mažňákovi stalo osudným.

v bludišti v podzemním chrámu, steině jako on mně nemohl říci, že stojí za rohem, kam nevidím. Má záhada se však velmi záhv, takže v tomto ohledu žádná velká kritika

Předem rendrované prostředí také umožnilo dát na screenu mnoho permanentních animací, takže mlýnské kolo mele, kuřata se rožní, větráky větrají, ohně plápolají, světlo se mihotá, všelijaká havěť okolo vás pobíhá a poletuje, lenom mi uniká, proč některá voda šplouchá a jiná je jako z papundeklu. To je ale opět jen malá vada na kráse.

Animované sekvence jsou - no zkrátíme to- strhuiscí.

Předměty

a tak. Heslovitě: s mírou, logicky, Nezbytná pro hru je jen velmi malá část všech předmětů ve hře dostupných. Velkou část inventáře zabírají zbraně a munice, či

suroviny na výrobu střeliva. Máte také jídlo a pití, kterým se dá občas někdo uplatit, nebo si ho můžete sníst sami, což má velmi blahodárné účinky. Hlavní ale je, že mnoho věcí udělat nemusíte a mnoho věcí musíte udělat jen za jistých okolností. Záleží jak na vašich předchozích činech, tak na míře vaší mutace. Tak například, kdvž iste ještě fešák, tak přimějete jedno děvče aby šlo za jedním pánem, kterého učiníte šťastným, pročež vám ve své laboratoři ukutí, co potřebujete. Kdvž iste ale ošklivý a smrdíte, tak s vámi

děvče nepůjde, vy ho zabije, čímž onoho pána

šťastným neučiníte, pročež ho raději zabijete a uděláte si sám, k čemuž budete potřebovat



1. Takový běžný letní den na Dark Earthu. 2. Vím, že knihovník není zrovna soupeř pro muže, ale kdvž ona je to ohromná legrace.

ne že by byla špatná, ale je taková nijaká. Pamatujete si na ples upírů v už tolikrát vzpominaném Alone in the Dark? Doted nezapomenu, jak se pode mnou propadla podlaha. Tady? Nic. Snad kromě animovaných sekvencí, které jsou ozvučeny velmi dobře. Nevadilo by, že hudba je bezvýrazná, ale ona prostě jako by nebyla. Příběh a grafika s dokonalou nost karastrofickou armosférou by si zasloužily lepší hudbu. Takou hudbu, kterou prožíváte, a ne tu, kterou vůbec nevnímáte. Jediné pozitivum hudebního doprovodu je to, že neruší, což je zatraceně málo.



spoustu věcí jinak nepotřebných. V ději je pár věci, které se prostě musí stát, ale vaše svoboda je na adventuru nevídaně veliká.

Rezervy. Kolik je nápadů v grafice, tolik iich ie i ve zvucích. To samé platí i o kvalitě. Všechny ty skřípoty a vrzoty jsou samozřejmostí, ale např. z kašlání vězňů v cele mi tro-

chu naskakovala husí kůže Co však snad jako jediné podle mého názoru Kalisto nezvládla, to je hudba. Ona tedy

Vyyrcholení. Většina her má jeden rys společný. Mám na mysli atmosféru konce hry. Napětí, spád, něco velkého a potom takový ten příjemný pocit klidu nasyceného zážitky, klidu po dobře odvedené práci. Kalistu se však podařilo poté, co indianojonesovsky sestavíte se starých spisů správný kód, poté co se otevřou gigantické dveře chrámu a vše je opravdu skyčlé, vložit tu neistupidněiší, neinudnější a nejotravnější část hry v tom nejhorším grafickém provedení, jaké je v celé hře k vidění. Potom tradičně porazíte tu neizleiší nestvůru a následuje animovaná sekvence. která vás nenaplní tím pocitem, o kterém isem psal, ale spíše něčím podobným tomu, co jsem prožíval při konci sovětsko-bulharsko-a snad vietnamského koprodukčního filmu Tajemství hadího údolí, kdy je profesor Koložník s blikající žárovičkou na hlavě likvi-

dován dvěma muží v IPCHO.

Šmouhy na čistém skle, le mi moc líto, že jsem musel skončit takto kriticky, ale mě ten závěr hrv opravdu velmi zklamal, lako by to už vývojáře po těch letech práce přestalo bavit. Ale to pořád nic nemění na faktu, že Dark Earth je výborná hra, jedna z nejlepších, která mi kdy prošla rukama, takže se nenechejte otrávit. A vůbec. Vstávat, opláchnout se, obléknout si uniformu a dál už to znáte. - Leif Mongolson

EXCALIBUR * * * * * 94 Kalisto Entertainment, Akčni, Adventure, Minimum: Pentium 75. 8 MB RAM. 4x CD. WIN 95. Donorudeno: Pantium 120, 16 MR RAM, Creative Labs AWE32 . Testováno na: Pentium 166, 32 MB

RAM Creative Labs AWE37



Atomic Bomberman

DYNA BLASTER V NOVÉM KABÁTÉ

- PAVEL PLUHÁČEK -

Prostė klasika. Je tomu již šest let, co jistá firma Hudson Soft vydala svůj trhák Dyna Blaster. Nebyl to výtvor majšcí na svědomí bezesné noci. Avšak dvě klávesnice



zrubané pár šílenci, kteří se snažili zaminovat okolí svého protivníka, jistě nerady vzpomínají na ona léta. Jestliže stále nevíte, která bije, tak tedy: Ovládáte panáčka, který běhá po obdélníkové hrací ploše a pokládá bomby, které po chvíli explodují. Časem se zvětšuje dosah, maximální počet naráz položených bomb, atd. Vaším cílem je těmito bombami zlikvidovat veškeré příšery v daném stupni a poté někde objevit východ. Další možností bylo hrát proti jinému člověku a tímtéž postupem vyhrát pět zápasů. Doufám, že nyní jsou již všichni v obraze, a tak můžeme odkrýt roušku nového produktu firmy Interplay ve spolupráci s Hudson Softem.

Na první pobled spatítie docela pělanou (resků nijá převramou) gráfiku - pochopiciela Všok. Věde manožeri nasazenný neside věde věde može masožení spatine nitárná sasazení rostála, počátěních podninek ad Zoslite Star. Nev Game, nastavel tu O hržík, majši lyt ve hře a kole je mů ovidátní čedna Ž. a Artificial Inteligence Umělá inteligence – ponož váj počítad. Nastavite si pormětní, počít ná sí dete och skutavite si pormětní, počít ná sí dete och skutavite si pormětní, počít ná sí dete och skutavite si pormětní, počít ná sí dete och na vědení se se předně hýtá, bosobá, mír skutavite si pormětní orivníjstích poblét sudoje je vystřádno příjemným pocitem pořádným homote ni sív pobletnemu, prádným homote já siy bombermum prádným homote já siy bombermum prádným homote já siy bombermum star vedení se pořádným homote já siy bombermum prádným homote já siy bombermum prádným homote já siy bombermum se pořádným homote se siy se si se pořádným homote ja siy bombermum se pořádným homote se siy se si se pořádným homote se siy se si se poříte se siy se si s vyklepar. Další pěknou změnou je souboj dvou týmů. Červení versus bílý bývá solidní bitka, ale nemá na deset hráčů všichni proti všem. To už bívá hodně dusno. Doide-li ča-

sový limit, hra končí nerozhodně a jede se znovu. Minutu před tímto patem začne přes obrazovku blikat nápis "HURRY!" a dvě políčka z každého okraje se zasypou kameny (a kdo tam zůstal bude tam pro vždy) Takto máte poněkud těsnější operační prostor a je na vás. rychle se vypořádat se zbylou opozicí. Animace panáčků jsou docela pěkné a je jich hodně, takže se moc rychle neokoukají. Inteligentní postavičky si všimnou toho, že jsou v pasti a začnou vytahovat cedule "BYE" a zavazovat si oči páskou (kdo se na to

má koukat). V něsterých prostředích se objeví tunely spojující různá místa vašeho "hřiště" či trampolímy pro rychlé překonání vzdáleností. A tak u toho sedíte pět, deset možná i patnáct minut a tu příchází...

Druhý pohled: "No hraje se to pěkně, akad poněkud suke setpně strateje, i v evíce hráčích ut vše začíná nudír. Poměrně solidní roukové ečekty snáhle někum vytratili a ty nové nápady hodně rychle zestáty. Hrát se to ještě dá, ale ona euforie je ta tem. A tu začne hráčí postrádat onu část Dyna Blastra, kdy pomchraje lednostlými útovněmi a rouboutovnémi se postráda.





rával se až k unesenému kamarádovi (nebo to byla princezna?).

Třetí pohled přicházející tak týden po té, kdy počítačový maniak zasedne za monitor a neví co by. Chytí se této hry a... za pět minut zase roupama neví co dělat. Tak se tro v pod/síme trochu hlouběji do vnitřností 

A co ted? Jaké je tedy final resumé? Plená řelba, celkem vipná. Ti z vás kteří dleouhé hodiny trávili u Dyna Blastra se vým kolegou maniákem, bez pochyb must alespot zajímavá odreagování (ramine ty okamišky kdy vás ten stroj dohání k nepříčenosti) a to j proti počítalí, který není niják hloupý. A co dělat jiného, když se u vás obieví návětěse, ne se rubta navajátem nebo

sobě po boku? Pouze kategorie skalních stratégů či dungeonistů zůstane asi nepohnuta. Tedy: zippo do ruky, klubko doutnáku do kapsy, batoh s pár tunami TNT na záda a vzhůru do akce.—Pouchetty

EXCALIBUR ** * * * 59
Interplay, Hudson Soft, Aktor, arkada, Minimum:
Pentium 90 MHz, 16 MB RAM, 2x CD, 40 MB HD,
SVGA 1 MB RAM, Win95, 58, myt, Directo' 3.0.
Testováno na: 486/133 MHz, 24 MB RAM, 8k CDROM, SBI6. Paznámky: 19rs uvedené mírimum P90
frunguje skulně i na 486 DVM. Mohotst hy po JPX sy.

modemu a sériovém kabelu.



Virtua Fighter II

PŘEKONÁ VIRTUA FIGHTER II SVÉ KONKURENTY?

- ROBERT HAVLIK -

liž rok uplynul od doby, kdy se naposledy setkalo osm nejsilnějších a nejrychlejších bojovníků. Ti se střetli každý s každým na světovém šampionátů bojových umění. Vítězně z něi vyšel Lau Chan, který vyhrál první mistrovství, nicméně všichni borci ně-



co získali. Každý z nich měl jasný přehled o tom, jaké jsou jeho možnosti, někteří navázali nová přátelství, iiní se stali nepřáteli na život a na smrt. A než se rozešli, získal každý z i nich notnou dávku bojových zkušeností. Nyní, rok noté, byli znovu vyzváni, aby změřili své síly v boji o světového šampióna opět. Všichni dostali pozvánku, na kterou se neodpovídá, která se prostě přijímá. Mohl by

za tím vším být Jugment 6 kartel? Jakékoliv nové hrůzostrašné techniky tito pozvaní bojovníci mohou mít, všichni maií jedno společné. Podezření, že tentokrát bude ieiich setkání drsněiší než kdykoliv předtím.

Proč na turnaj? Po roce tvrdého tréninku se Akira Yuki vrací, aby vybojovala

rozhodující bitvu proti svému nedávno nalezenému soupeři Wolfu Hawkfieldovi. Hongkongská filmová televizní hvězda Pai Chan v souboji vidí šanci jak porazit svého otce Laua, zatímco Lau Chan, který se vrátil, aby obhájil svůj titul se snaží zlepšit své techniky. Jeffry McWild bojuje proto, aby si zajistil svůi příjem a vydělal na "chleba". Ninja Kagemaru se vrací na obě své záliby a to oficiální a rodinný bussines , když hledá jak rozbít a objevit tajemství mysteriózního syndikátu , který tahá za nitky tohoto světového



turnaje bojovníků. Jacky Briant se vrací, aby zachránil svoji sestru Sarah, které byl bezcitně vymyt mozek a byla pečlivě trénována jen aby ho zlikvidovala. Mistr opilcova stylu kung-fu Shun Di přijíždí, aby vyzkoušel své



1. Tak poid mladiku, iestli se citil. 2. Jedno saltičko a uvidime, kdo se bude smát naposledy.

možnosti a znalosti proti o hodně mladším bojovníkům světa, zatímco Torou-ken, expert ve lvím rodinném Rafale boji, bojuje za svoji svobodu.

Na život a na smrt. Startovací úvodního menu, nabízí klasický šampionát, samostatný souboj, pak jakési turnajové klání, prohlížení replavů a ukázku soubojů počítač vs. počítač. Pokud si zvolíte šampionát, určitě víte, co vás v něm čeká. Pro tv. kteří ho náhodou neznají prozradím, že se jedná o systém znič 1. Však já jim všem natrhnu... 2. Ho. Hóó, a už se válí v krvi. 3. Teď si seberu svých pár švestek ale přiští rok uvidíte.





soupeře a postup dál. Samozřejmě se začíná u slabších a postupem času se probojo-

váváte až k těm, které by iste radši pozorovali jen z povzdálí, ale pokud se chcete dostat až k závěrečnému bonusovému plecháčovi Duralovi (jo, je to ten samej, co byl i v díle prvním), který se s vámi setká ve své podvodní říši, kde je všechno zpomalené a i zvu-



Opilcův styl v akci.

ky jsou vodou deformovány, musíte porazit všech deses snaživých bojovníků, o kterých se blíže zmíním v akovém menším kaleidoskopu. Druhá vaianta je také velmi známá a to, že si to rozdáte proti počítačí v jednotlivém soubojí na dva životy a nebo rovnoproti svému lidskému oponentovú.

Box! Jelikož se dostáváme do záběru kamer na bitevní pole zvané aréna a už nad oběma aktéry zmizel nápis READY zjistíme, že styl boje je velmi podobný dílu prvnímu. Oba bojovníci se snaží vymlátit jeden druhého, neiléne vykoputúm z rimu, při kterém ten

co ho opustí samozépině profizivá, ale jinaké se hraje na klasickou energii, která se zkracuje po obdeřeném inkasovaném údema v případě že dojde, kolo komě. Standarmé se hraje na dve rundy a proto oba aktěří boxují, kopou, kštěbu a vykrývají ose se dá. Samozépiné vyhrát můje jen jeden a proto po prohře musíte souboj opavatna rozdíl od automatové verze nemusíte.

vhazovat kulaté penízky),

Hardwarová náročnost. Grafika je petfektní, všechno je výterslené do nejmentich detailů a na nějakém tom pentikovi 150 MHz s 32 MB paměti to je paráda. Také pozadá arén doználo nražných změn a nyni vypadá podstarně lěpe. Samozřejmě lee ubrat detailtý, jako strija z 1 řobitove grafiky jde přeproust na Sbitovou, ale jinak i na tom lenohovi co se mě uža sirok drží patíce na základní desce s označením P120 MHz, se hra vbe velice ryche a grafice mo nechvbí.



Když si vezmeme, že je to středoškolák, a sedmnáctiletý, tak to nebude žádný papírek.

Kompletní 3D pottavy jsou nasnímány velice realisticky a polyby vypadají naprosto prirozené. Škoda že o obrázky obo moc neřeknou, ale aspod je něco vádět. Zvuk také ve sekktergorii nezráci ani trochu a věchno zní jakmá. Při boji u moše slyšite nádhemé přímoše větry, u jedně z áren je zas skýet danivé hrmění přícházející bouře a při boji na ocelvé polišně nál dovady ospravlu ocelově.

Závěrem. Paklížie máte málo boulí a modřín a nebo se chystáte na svou desátou plastiku, klidně si před tím zahrajte tuhle 3D mlátříčku. Pokud chcete razí můj názov, právě jste u konce recenze na nejlepší 3D karate mlátříčku k dnešnímu datu. "Wolf HAWKG-Id!

EXCALIBUR **** ** * * 75
SEGA enterprises. Akčni, kung-fu. Minimum:
Pentium / 90 MHz, 8 MB RAM, 4x CD. Doporućeno:
Pentium / 150 MHz, 32 MB RAM, 8x CD. Testováno
na: Pentium / 120 MHz, 16 MB RAM, 53 Vice 24 MB.



AKIRA YUKI. Již legendární mistr umění Hakkytoku-ken Akira strávil poslední rok cestováním a ladelním své formy na nejostřejší možnou úroveň. I když, že nevyhrál první turnaj, vzal to jako přiležitost něco se naučit a nyní předpokláda, že vyzkouší všechny své nové chvaty na všechny příchozí.



PA CHAN. Přezdeř Pá Chan je Lauos dora, je, mes tiéma delma emi milo dávý, zdravní milo dávý, zdravní milo dávý, zdravní milo dávý, zdravní přezde přezde prominda Lauos ne ranklá tak me podení. Pa nády ne-pomínda Lauos nemánu smr a plánickou de pozazí Laua v jeho dustní řív. Laže-jedován de pozazí Laua v jeho dustní řív. Laže-sko, že se ji medováně ho pozazí v podříně ho pozazí v podříně ho pozazí v podříně ho pozazí v podříně neho závě podříně pozazí v podříně neho závě postě mohou žopovaní sa přezde návění zdravní se závění mohou žopovaní sakrille kod Lauo z cetty, o-statí padrou jak do domino.



LAU CHAN. Lau se snaží být perfektní ve všem co děla. Ať je to ve své práci, jako známý šefkuchať v Činé, nebo při obhajování titlu nejsinějšího bojovníka světa. I přesto, že byl vyhlášen šampionem, Lau byl a stále je dalek toho být spokojený ším se sebou a hned po svém prvním turnají se uchlýší do hor na více jak rok trvající třeníně. Dudá 2- v táklôm tranají bude mozi řeníně. Dudá 2- v táklôm tranají bude mozi



předvést výkon, který by dosáhl jeho vlastního standartu a spokojenosti.



WOLF AWKITELD, Wolf procowal jike diffurtable print from eight by dopen jednin soll and a pferminer, aby se stal profesionalism werstellrem. Netward oblined a stall se v tombe a staller between staller between staller between jes proco, aby natio quente, tastely piece just post stateche schopen, aby ui mosti filtat must hervald odund a staller un sail preher bit, on herdal a dun a staller un sail preher bit, on herdal a dun a staller un sail preher bit, on herdal a dun a staller un sail preher bit, on herdal a dun a staller un sail preher bit, on herdal a dun a staller un sail preher bit, on herdal a dun a staller un sail preher bit, on herdal a dun sail sein preher bit, on herdal sein sail sa



JEFFRY MAWILD, Jeffry pouchká pencíte z výlerz turnájů, aby si mohl koupit rybařskou old. Celý život vyzdvíhoval jednu trofe; nad ostatní a to, legendámího žraloka lidožrouta Satana. Jeho poslední boj byž satim jedna z nejměbezpačnějších, ale Zraloku se podařilo uniknout a nenechal na Jeffryho lodi ni cnež třísky. Takébe byž Jeffry nucen vypliovat svoji techniku a vrátí se zpátýk do ringu. Jestlé techtorkat výrsně, měže s koupit novou lod a zbavit se Žraloka jednou pro vdrů.



SARAH BRYANT. Surah byla unsensi. "ymoclosudi" ja byla crićena pro boj s jednos sajnos, od posloveni pro boj s jednos sajnos, od posloveni pro sile usem bratovi. Organizace dosluka, že se lackýho touto cestos sava, še protoke nemohi ovidastí Sarah komplemě, Sarah neupotlechta všech jejich příkazol. Sarah strálka minutý rok vyduco nocýh umění s několika novými údneti. V čase, kdy vstougi zovou do aviety, odod Sarah todalií subjeci strej.



KAGEMARU. Nemiže toho být monho refemo o Kegemarová minutost, jet nošti, se hriešť taj-nou organizaci, která zabíla jeho otce a unesla jeho matsu. Jeho hledat ho přívedo na priní turnají, ob kterého vstougí jeho poto, aby ziskal údkazy j přetno, že u úzkal jak hodgovník, ne-byl schopen příjtí syndákat na kloub. Docvědní se vásk, že jeho matska může být ješého na žívu. Vstupuje poto do arémy podruhé s nadějí, že jak-ka apímín se docný všec.



JACV BYANT. Indicate the top I skely Blast.

Blast automobility Jacobie, mitz teer Kine Do. Itema delider of see storty Sanah, I keta bijs issema delider of see storty Sanah, I keta bijs issema postemen organizari. Po letech heledir zji-sti, že Sanah byla vycirčena pro boja dostala se state a rustroli seet Kine Do. Kajž byl jo rozalnem popore setoroji tranaj bojovniku, Jacoby se stali orazlamben vojedu, za nogle a začunicia Sanah ze spračika za pradje za žučnici Sanah ze spračika za padje za žučnici Sanah ze spražika za zapada. Salami redeli, že přípše za zavada zapada Sanah ze spražika zapada. Salami redeli, že přípše za vojedu se spražika se spražika zapada. Salami redeli, že přípše zavada se spražika se spražika zavada se spražika se spr



LOOK RATALE. Zesibaria prominenti francosia: and mais. Ratio by lizamin pro soli sipschsi dendia. Ratio by bil zamin pro soli sipschsi dendia. Ratio by lizamin pro soli sipschpi prom zasieliko pro solivity debrid se zbiapli prom zasieliko pro solivity solivito de zbiapli prom zasieliko pro solivito solivito de zbiatento pro solivito solivit



SHUM DL. Shun by plevident za posternika, a uchylla se do her severen (Im., adv you studenty nekolisia exotericy): a varabelejnih tenhiru hy nekolisia exotericy): a varabelejnih tenhiru beritari barabelejnih tenhiru beritari barabelejnih tenhiru barabelenih severen barabelejnih tenhiru barabelejnih ten



NHL - Open Ice

NHL TROCHU JINAK

Historie a klasika. Pokud si někdo z vás vzpomíná na přibližně půl roku starou hru z distribuce steiné firmy jako dnešní produkt NBA Hangtime, už asi ví, o co přibližně půide. Jestliže v NBA hořely koše a hráči vyskakovali do čtyřnásobných výšek, zde v NHL- Open Ice vybuchují a hoří bráPalffym. Rozhodčí, se kterým se v Open Ice uvidíte jen při vhazování, vám nebrání ve faulování a také je to vidět. Pokud si budete chtít hru ještě trošku okořenit, zapněte si větší puk a nebo maličkaté hráče (někde na stránce se možná placatí obrázek s hráčem Kariyou, který hraje právě jako



Tak už to tam hoď ty pruhovanej Animace. Hra je protkána nesčetnými animacemi, naneštěstí běží jen v malém okénku velikosti 3x3 cm. Objevují se po

každé vstřelené brance, jsou velice vtipné a výborně se doplňují s příslušnými gólovými situacemi. Třeba dáte branku, soupeří shoří síť a na videu se ukáže, jak si fanynka opéká puk na klacku jako buřta. Nebo šéfkuchaří blafne biftek, který připravuje řediteli klubu k večeři. Když dojde na nějaký brutálnější krosček, video sekvence vám předvede srážku dvou protijedoucích lokomotiv. Některé animace isou opravdu pěkné, což vás bude hnát k větší aktivitě a snaze dát gól. Pokud vás hra neotráví už při intru, které, abych pravdu řekl, není zrovna z nejpovedenějších, Grafika. Graficky samozřeimě na konkurenční NHLka nemá, ale přeci jenom lepši diváky isem zatím u žádného sportu neviděl. Pohled na hřiště je sice jen 2D, ale vůbec mi

to nevadilo a takovou zábavnou šaškárnu

isem dlouho neviděl. Zvuková stránka je také



Fauluje, vidite ho pane rozhodčí?

ny, hráči dělají tzy, trojité spiny. O tyrdé střelbě snad ani mluvit nemusím. Ale to až za chvilku.

NHL, zkratka která pro většinu vyznavačů počítačových sportů znamená hlavně firmu Electronic Arts Sports a jejich NHL93-97. lelikož se vydání dalšího pokračování velice rychle blíží, nebude na škodu si čekání zkrátit pomocí GT Int, a jejich Open Ice, ve kterém je všechno kromě toho, že hráči mají za úkol dávat branky do hostující sítě obráceně. Jedná se prakticky o to, který brankář chytí více gólů, protože po přibližně devíti minutách se dá dát i patnáctka na každé straně. Ale vrátíme se na začátek a já vás musím upozornit na jednu důležitou informaci. Na hřišti se tentokrát nehraje na pět hráčů a brankáře, nýbrž dva na dva plus brankáři, samozřejmě. Jelikož jsou na výběr všechny týmy NHL a jejich dva zástupci, zabruslíte si například s Gretzkym. Burem. Nedvědem a nebo

mimino). Dále si klidně můžete nastavit super brankáře a přepnout rozlišení z 230 x 200 na 640 x 480.



8bit nebo mě šálí zrak





A už se vlní siťka.

vstřelení branky vlní síťka.

dost reálná. Diváci neisou žádní spáči a celou dobu zápasu povzbuzují a když skórujete, jásaií. Protože se i při jedné hře můžou vydovádět až čtvři hráči, pokud maji aspoň dva jovsticky, hra se stává velice přitažlivou a zába-

vnou. A ještě něco, jen takový malý detail, takový malý pixel ve velkém obrázku. Je to snad první hokej, ve kterém se po

EXCALIBUR * * * * 49 GT Interactive. Sport, NHL trochu jinak. Minimum: 486 / 100 MHz. 16 MB RAM, 4x CD, Win95 Doporučeno: Pentium, SB 16, 8x CD. Testováno na: Pentium / 120 MHz. 16 MB RAM, 8x CD, AWE 32



The Feeble Files

MIMOZEMSKÝ TOTALITNÍ REŽIM

- VLADIMÍR PONECHAL -

A dventure soft. Ne, nic neříkejte. Ano, tatro firma není rozhodne cizí žádnému "playerovi" dobrodružných her. Již v minulosti jsme se s ní setkali u výborné adventury. nismu (tak na 70%). Každý se má mít dobře, každý má něco dělat pro společnost a společnost potom dělá pro něj. Společnost řídí jistá vládní jednotka. Ta je složena z několika mi-



Ano, byla to Simon the Sorcerer I -II. A čeká nás další pokračování...

II. A čeká nás další pokračování... Jenže zde zrovna Simona rozebírat nebudu jako i žádnou jinou hru ze staršího arzenálu Adventure soft.

Už se nezdržujme na Zemi. Ale to jste už ostatné určitě pochopili z obrázků, že děj této hry se neodehrává na matičce Zemi. Tentokrát nás vítr osudu zavane daleko, pradaleko za hranice lidského myšlení, za hra-

nice naší sluneční soustavy. Na poli her vzniklo nespočet různých konzorcií a jiných společ-

nosti či uskupení. Duna, Colonie, Warcrafi, Terminator: Skynet, Fragile Allegianc... PacMam... Ferda mravenec (2??)... Obrovské množavú, Jende jás se zdá to je málo, protoče vzniká dalkí. Jde o ohromné uskupení cívilzací a různých ras velké částí vesmíru. Pokud bych to měl k něčemu známému de na Zemí přírovara, tak sa ke komu-



nisterstev, příčemů každé má jistou mítu váženosti a potřebnosti. Snad nejsilnějím je ministerstvo berpečnosti. To chrání společenství před nežádoučími vlity venkovního ači vnitrinho věste. Za nežádoučí vlity je možné považovat různé úskoky a záškodnické praktiky neberpečných nebo vzpurných národů. Za takové národy jou považovitého obvazde jakov vitého obvazde Jante S pvu... Co znajkt... Jedno ví však každý občan této společnosti až moc dobře: OmniBrain je všude...

Vaše pozice je jednoduchá. Jste malý nenadaný Feeble, který však ve svém nezkaženém vniřtku chová zárodky miozemšťana revolucionáře se smyslem pro spravedlnost a jistou dávkou odhodlání. A tak se vydáváte na orstu nomání a dobrodníštvu.

eckel jozinám z úsodostati jedné dlu.

Firod na zadáckou jeřívit jedné dlu.

Firod na zadáckou jeřívit jedné dlukan přejou obyvuť Zem a nádedový kakan přejou obyvuť Zem a nádedový kakadomný přehe poden asterolik, končí to
střákou s drušící bliže neutřeného chrankeru. Po částeném přistání nazodnece do kosmoautobusu, který viá dopraví na zdemolovasou stanicí minochodem přeší la u samou
střáku se drušící jako vy). No a to je už skutechné začítek.

Ze stanice se dostanete jednoduchým působem. Přeločkanete se, vezmece si helmu a vyslechnete zprávy, které tam na vás čelají. Potom již nasednete na kosmický mopod (?) a vytžáře vstří: dobrodruštví. Po osvědcněm vzoru stařích adventu se dostrávle na centrální mapu, kde se vaše cesta větví. Toto Kondiáre se, čám řebelého a před vebou mite řádíta a jednostívé oblastí, které můžtet vvaješť nastřýtí.

Preky ovládání. Feeble je velmi "šíkova" je spolomby si opezud na alova opezud na nakova opezud na slova slova opezud na slova

Vraéme se však zpět k ovládání. V levém horním rohu můžete spatří znak, na který když kliknete, objeví se Oracle database (že by reklama?). Zde máte k dispozici veškerou podporu pro hru. Jako inventář, informace,

Celkové ovládání je vyřešené velmi dobře. Vše, co potřebujete, je obsáhlé v kurzoru. Pravým tlačítkem myši přitom přepínáte vlastnosti kurzoru. Může mít velké množství



funkcí. Běž tam, seber předmět, proved, prowed a použij přítom vě c zinventáře, prozkoumej. V případě, že budete mít pod kontrolou spřáteleného bojového robota jměnem SAM, bude paleta kurzorů ještě věští (analyzuj, znič, speciální kurzor, namixuj chemikálie...). Přitom je ikona zanimovaná. Když ně...)

Přítom je ikona zanimovana. Když neco někde můžete udělat, ikona se začne vykonávat animaci.

Vtipné zpracování. Co mi ani náhodou nemohlo uniknout, był jemně lechtivý humor z pera autorů. Vše je přitom obsaženo v mírných narážkách Feebleho nebo v takových detailech iako je zvuk. Kdvž přijede ke stanici kosmický autobus, z reproduktorů se ozve zvuk nemálo podobný tomu, který vydávají naše proslulé a tolik proklínané autobusy MHD (celý Ikarus). A to není jediný detail. Třeba taková detailní databáze našeho hrdiny. Míry 127-48-69, muž, identifikační číslo 7104728, následuje něco jako uplatnění, ale nejlepší je stejně závěr, kde si můžete přečíst trestní reistřík. Ne neboite se, není masovým vrahem ani něčím podobným, pouze jsou tu přestupky typu rychlý a nebezpečný let polem asteroidů, mluvení pozemskou řečí, atd. Prostě, hra je plná úsměvných situací.

Obsáhlost. Už jenom fakt, že hra zabírá čtyři CD, sám o sobě upozorňuje na obsáh-

lost této hry. Mimo grafiky místností a různorodých animací zde potkáte i velké množství přátelský nakloněných, ale i nenávistně







koukujících postaviček. Mezi ty, o jejiť existenci by jste měli něco vědět, patří i bitevní robo s jménem SAM. Jak jsem už napsal, za určiých okolností ho můžete zneužít či použít (použijte co chcete, závěr je stejný) ve svůj prospěch a vykonat tak něco, co by jste s křehkém tělem Feebbo nebvíj schopni.

Další dost známou a nepostradatelnou postavičkou pro ukončení vašeho úkolu je roztomilá, teda pro tamní sukničkáře, Delores. Už jenom z očí jí číší, že bude patřit k rebelům a může se vám moc hodit.

Dost nebezpečným, hlavně pro nezákonnou činnost, je agent s označením 32. Je velmi nenípadný a nebezpečný, opajn * skostiveckým výrazem a s dvémi páry fousů na každé straně rváře. Právě on podává hlášení majorovi Bensonovi. Na něj pozor! Je to člověk, který si spletí své postavení s fanatickým zadostiužíněním a nehodlá se oblíšet na nic.

Samozřejmě, že postaviček je v FF velké množství, ale ty, které jsem popsal jsou nejpodstatnější.

Grafika. FF má velmi dobrou 3D grafiku. Mnoštaví různých detailů a propracovanost vás určitě zaujme hned na začístu, proto cio je o jedna z hlavních hnacích sil teto hry. Růme grafické efekty a animace jako elektronické plemišení, hnací agrejsty kosmického plavidla, výtahy, problikávajú reklamy kosmického velkomětsa. To samé



platí i o animacích. FF je přímo nahuštěná animacemi, které její kvality ještě víc vyzvedávají.

Zvukové efekty a zvuky. Ani k tomuto bodu nemám ani nejmenší připomínky. Tuto větu používám velmi nerad, protože jeho význam je hodně relativní, ale prostě dokonalost sama o sobě.

Hudba je spíš laděna do tvrdšího rocku a třeba hned na začátku při průletu polem asteroidů dobře zvýrazňuje vyděšenost našeho hrdiny. Zvuky jsou povedené a perfektně dokreslují výbornou atmosféru této hry.

Závěrem. Už nevím, co bych dodal. To je všechno. Z 99,99% jste v recenzi četli pouze samou chválu. A u té, jak se dá předpokládat, zůstanu i na závět.

Co jiného můžu učinit? Feeble Files je hra, kterou vám srdečně a moc rád doporučím. Tato hra posunula příčku propracovanosti her typu adventure zase o nějaký kousek víš. Prostě paráda, která se Adventure sost povedl.

Adventure soft - congratulation.... Your game "The Feeble Files" is realy good... —Vlapon

EXCALIBUR * * * * * 91

Adventure Soft. Adventure, sci-fi. Minimum:
Pentium, 16 MB RAM, 4x CD, Win95, Direct/St.
Doporusence: Pentium/ 90 Mirtz, 16 MB RAM, 6x CD.
Win95. Direct/St. Testsovéno naz. Cvris / 200, 32 MB



Dark Colony

PŘEŽIJE NAŠE ZBÍDAČENÉ LIDSTVO DALŠÍ ÚTOK Z VESMÍRU?

Rok 2137. Krátce poté, co se lidstvo probralo z kocoviny po vítání nového milenia, sondy objevily na Marsu zdroje nové látky. Vědci ji pojmenovali Petra-7 a po ponečně svitl plamínek naděje, na Tarsu objevili průzkumníci ruiny s artefakty a pod nimi systém chodeb, vedoucí k nitru planety. Mudrci národa Taare se naučili vvužívat síly



kusech ji předatavili světu jáko hmotu, kerie se stane pásou dláva. Tocha plynu získaného cartakci Petry-? postač jáko enegyny hnojené tosto upotřákou rosova uk. že hladomo zástane jenom straškem po madědi. Sačilo jen-vjakodova čtěbelo stanice a starat se o hornsky. Dáli desetletí ply a přípravovám a ostělení. Za secočá suderi se od polu k polu rozprostřely husté dlungje, střídané rodobělný plášením a eshostinnými positěrní. Po vysazení postmějých jivotve čtení z kohone od postavite na vysazení postavite na postavite na vysazení postavite na postavite na postavite na vysazení postavite na postavite na postavite na vysazení postavite na postavite na postavite na vysazením postavite na postavite na postavite na vysazením postavite na postavite na postavite na postavite na vysazením postavite na postav

Pět set let na cestách. Pět set let uplynulo od morové rány, která téměř zničila národ Taar. Celé toto období trvalo zbytku národa Taar, než nalezl planetu Zemi a prozkounal její obyvatele. Přišel sice o jednu z lodí kdesi nad Novým Mexikem, ale pozemšťané ji zčejmě neobievili. Po pěti stech letech koartefaktů a stanuli před velkým kolen: nalétř portil, pomoc kterého opět povstane jejích čivilizace a zvítětí v bitvě o planetu Zemi. Čáru přes rospočer jim však udělali pozemštané, kteří si přívlastnili Tara z kdysi červneř planety učinili kopii Země. Ale mimozemský národ se nevzdává a pouští se do boje za budoucnost - první kolonie pozemšťaní se odmělela...

Rok 1997. Firms Take 2 Interactive yddw's wou prum fraction-movou strategii pod nátvem Dark Colony. Při velké rentabilité více měně všech slatisých realtimových strategie se ne-ní co divit, že i poměrně malý rým vývojířů Take 2 (za miniku sojí jejich Ripper) vsadíl na momentálně módní žánr. Příběh je sice docela pěkně literárně zpracovaný, ale když se to vezme kolem a kolem, jádro rvotí námět Tower Assaultu a domyslet nějskou tu

omáčku už tolik práce nedalo. Zato jsem ocenil, jak autor příběhu vtipně využil některá fakta a domnénky (víz údajný nález vraku UFO v poukti Nového Mexika v roce 1947), ideu hry, troubleshooting, popisy ve hře se vyskytujících organismů a objektů a podobně.

První mise je samozřejmě seznamovací a po úspěchu vša čekají logicky těžší a strategicky důležitější mise na Zemi i Marsu. Společným jmenovatelem je zpravidla těžba Petry-7 a vždy zabíjení. Toho si užijete ve hře dost a dost, v pozdějších fázích nebývá výjimkou dvěstě padesát i více mrtvých.



Obtížnost hry je poměrně vysoká; nepřátel je hodně a peněz a času málo. Hlavní příjem kreditů tvoří třěba a nějašty en bakšiš také dostáváte jako příjem z města, je-li u základny přítomno. Budování základny je poněkud ochuzená část. Pět budov plus nekolik upgradů je trochu málo. Ve hře se sice vyskrutý i oblekry jako komunikach stateli-



ys a také původní ravítena arreádky, ak vy ve větičnou nedalý vojtán a druž je savávě či vytřáčna rheád vytání a druž je savávě či vytřáčna rheádky i organismy se chovají neutrulící (zabígiť příslusálný obos stran stejné ryble) a zejména arreádky se vyskytují spjáte vzácně. Jednosky, pominusli výnicí zpracování, pro mě byly zklamátím. Za prevě je mají obě strany úplně stejné samoržemě ne po vizuální, ak cypové stránce. Scrija kenegie, finikce, liší se je nopojs a forma útoku. Zvlášní jednodky v pravém smyhlu slova se nekonají.

Rovnováha. Autoří se zřejmě snažili o maximální vyváženost, čehož se dalo docilit jinak. Také s jejich inteligencí to nebude tak žhavé. Sice najdou správnou cestu a neidou proti zdi nebo si to hasí doprostřed je-



cích. Celkový dojem grafiky je velmi dobrý, animace jsou slušné, i když mě zarazilo množství krve, které při každém zásahu stříká vojáků. (Už z intra lze uhodnout, že grafik má rád akční filmy.)

Ovládání je myšoidní a klávesnici vůbec nebudete potřebovat. Netradičním prvkem je to, že jednou naklikutu žednotka je aktivní do stisknutí pravého tlačítka, což mě zpočátku dost mářlo. Jednotky se dájí ddužovat do skupin. Po opěrovném kliknutí se již hlásí jednotlivě, co může být vyhodou i nevýhodou i nevýhodou i nevýhodou je nevýhodou nev

klikuut se již hlási jednotlivě, com míže byt výhodou i nevýhodou i nevýhodou i nevýhodou i nevýhodou i nevýhodou Lez je posílat na vzdáleněj: ší místou trčení pomocí mago, což dnes považují za samozítjemos. Shruut. Dark Colony rozhodně není špatná ani průměná hra. Vývannící a gzařící se pří ni asi zapotili a ten, kdo dohlížel na chlvý, odvedl svou práci doběte. Táke 2 zřejmě dlouho sudovali produkty své konkurence a poučíli se z chyh, takže zvaníled na proni pohled bez še vznillo na proni p

chybné dílo, které však postrádá dravost a nové nápady. Programátoři stvořili dobrou hru, kterou však čeká velmi tvrdá konkurence v podobě Warwindu 2 a dalších.—Rattle





zera, ale jejich nevšímavost je udivující. Pokud probíhá boj dále, jak čtyři centimetry od jednotky, není-li sama atakována, nevšímne si ho. Ale abych vám trochu spravil náladu, přejdéme k dalšímu odstavci.

Grafika, animaer, osiskini Pu spuisteri Iray via surda srhujici inrov a nek se proberere z transu, je tady hlusmi nem u. Oje ho nabide jsem via již im-comioni (rakuna sim pride do prije precomioni (rakuna sim pride do prije precomioni (rakuna sim prije do prije precomioni (rakuna sim se vidi jako počitas raposjený na Comilink az evšech srann na via bidaji přemosove problosti, frebevence a positiva je problosti, problosti problosti, province predmet pri pri vin k. dispozici serzami jednorek a zretakti ve vynikajične procordeni, tade mu ai dite predmos před manualem. Cdsh ho běšť v VXOA a 256 baroda ha mari a najvedlej-

Ozvučení se blíží Westwoodem vysoko nastavené latce, plní dokonale svou funkci, tedy dokresluje atmosféru. Zvuková kulisa se mění s prostředím a časem, v noci se tak roz-







šoupnou cikády, že mi to připomnělo letní teplé mere a... pardon. Každá jednotka se hlásí svým sloganem, popřípadě Zavrzáním, zachrochtáním apod. S hudbou je to už horší, ne že by byla špatná, ale kvalit tracku z Č&C nedosahuje a poslouchat jednu skladbu dokolečka není to pravě. EXCALIBUR *** * 78

Pentium, 16 MB RAM, 2x CD, Win95, **Doporučeno:** Pentium / 133 MHz, 64 bit. 2 MB SVGA, 6x CD, Sound Blaster komp. **Testováno na:** Pentium / 75 MHz, 32 MB RAM, 6xCD, SVGA 2 MB, SB 16.



Hexen II

TAK TOMU SE ALE ŘÍKÁ ŘEŽBA

- VLADIMÍR PONECHAL -

Ctalo se... Všude je jenom samá tma Da temno. Občas se do děsivého ticha ozve nějaké zlověstný skřek příšery, které podobu si raději nechci ani představovat, protože pouze pomyšlení na tu stvůru mě přivádí na pokraj šílenství. Podvědomě hodím okem na kuši... Pouze čtvři šípy... studený pot. Odkládám palcát tak, abych si pro něj mohl v případě potřeby co nejrychleji šáhnout a křečovitě v ruce sevřu spoušť kuše pevně rozhodnut jít dál. Konec už přece nemůže být daleko...

Opatrně, oči mrtvolně opřené do tmy, idu krůček za krůčkem dál a dál. Jeho dech

ie čím dál tím silněiší a hrozivčiší. Každou chvíli na něj musím narazit. Nevím, čím to je. lindy isem plný chladu a bezcitnosti, ale ted se mi děsně začínají potit ruce. Už, už, už teď to přiide... Už cítím ieho dech, už mi naskakuje husí kůže na zádech,

když najedou zděšeně vykříknu... Strhávám si z hlavy přil-

bu (VFX1) a zároveň se zbavuji ruky, která mi dopadla na rameno. V šoku rovnajícím se zástavě srdce hledím zděšeně na moií milovanou dotknout, že ne ledajaké. Kdvž se o jedničce říkalo, jak je boží, jak je perfektní, tak mě teď skutečně nenapadá žádný dostačující přívlastek k tomuto pokračování. Ale pěkně postupně.

Doufám, že jen tak neskončí. Lidi, odhoďte všechny důmovky, které v křečovitém sevření hlídáte na svých harddiscích před deletovými choutkami okolí a vězte, že je zde něco mnohem lepšího a nebojím se to napsat, dokonaleišího.

Jak nejlíp specifikovat Hexena II? Rozlehlá krajina, perfektní bludiště, geniálně ponurá atmosféra, působivé prostředí, zákeřní protivnicí, originální nápady a doplňky... Ano. Přesně toto je Hexen II.

Steině jako v předešlém díle i zde si na začátku vybíráte svého hrdinu. Tentokrát isou čtvři. Paladin, Crusader, Necromancer a Assassin. Já osobně jsem si vybíral křižáka nebo vraha, ale i kouzelník nebyl k zahození. Takový podstatný fakt, že každý má jinou odolnost proti zásahům, či používá jiné zbraně a jejichž efektivnost je odlišná, to zde nebudu ani rozebírat, protože dnes je to už zcela běžné a spíš by mě to překvapilo, kdyby to chybělo. Po výběru obtížnosti (jsou také čtyfi) váš počítač již začne "chroustat" a přepočítávat úroveň. K obtížnosti bych snad jenom napsal, že ta nejtěžší nese název legend a tomuto názvu vůbec nedělá ostudu. Jak se říká, nestačil jsem se pořádně ani nadechnout.:-)

Než skončíte, musíte neidříve začít hrát. A dostáváme se do víru hry. Všechno, na co narazite, je velmi dobře propracované a precizně zařazené do kulis prostředí. Za chvíli si zvyknete na velkolepé výhledy a překlenutí prostředí, či jiné výplody fantazie autorů. Třeba hned v první úrovni se mi moc líbil jeden přechod. Lezl jsem ponurou škvírou v potemnělé skále a nemít pochodně, tak nevidím na krok. Kdvž tu najednou vylezu na prosluněném paloučku uprostřed skal. Perfektní idvlka, lasné prostředí, uprostřed se pase beránek a paloučkem se nese iemné bečení. Idvlku sice trochu zkazili nějací lučištníci, ale na dlouho ne. Bylo o ně

Ale to není všechno. Takový funkční větrný mlýn (vevnitř hýbající se ozubené kola) nebo opuštěný zámek (teda až na nějaké lučištníky, kouzelníky a pavouky) nebo pev-



Chabá to obrana před tímto potemnělým a zkaženým světem. V duchu proklínám chvíli, kdy isem zavrhl myšlenku stát se kouzelníkem. A teď to mám, jsem prakticky bezbranný. Zastavují se a mé oči opatrně, jakoby mé podvědomí cosi tušilo, pomalu opouštějí uzávěr kuše a zaměřují se na podivný ohyb chodby. Místo jako stvořené na zákeřné přepadení. Děsivou atmosféru zvyšuje ještě šero, které zahaluje celý konec chodby. Opatrně se přitisknu ke zdi, která je nerovnoměrně pokrytá hnusným a zapáchajícím slizem zbarveným krví nevinných lidí. Trhnu sebou. Bože, ty hrozné zvuky mě zahubí... Šouravým krokem se pomalu přibližuji k tomu místu. Ještě jednou se zastavuji. Kdo nebo co mě tam čeká? Podvědomím mi probleskne děsivá myšlenka. Jen aby to nebyl kouzelník. Sil mi už moc nezbývá a aby byla smůla dovršena, chybí mi šípy do kuše. V sevření úzkosti kuši odkládám a uchopuji těžký palcát. Co si zvolit? Mozek vypiatě pracuje, ale pořád se nemůže rozhodnout... A v tu chvíli se to stalo. Zaslechl isem jeho chraptivý dech a děsivý tlukot srdce. Ano, je tam a číhá na mě, aby mě v slepé nenávisti k všemu živému zahubil. Na čele mi vyrazil



polovičku. Ta nevšímajíc si mé snahy překlenout klinickou smrt jenom suše prohodí: _Máš telefon...".

A děje se, Musím se přiznat, že tato moje příhoda je trochu staršího data. Vzpomněl isem si na ni jenom proto, že se mi stala, když jsem právě hrál přes zapůjčenou VFX1 Hexena I. Jo lidi to byla ale atmosféra. Jenže všechno má svůj důvod a dokonce i to, že isem začal právě tak, jak jsem začal. Ti, co umí číst, si už určitě přečetli a pochopili proč. Wauuu.. le tady pokračování perfektního Hexena a hned na začátku musím po-



nost... Prostě paráda. Ale ne jenom perfektní grafikou či atmosférou Hexen II vládne. Velké převelké plus zaznamenaly z mé strany i originální nápady. Rozbít dřevěnou desku prehistorického záchodku, aby se hned potom objevila šachta s vchodem do vody, to mě ještě nechalo chladným, ale když jsem se postavil za obrovskou kuši, abych ji potom mohl ovládat za účelem odstartování střeleckých dní a prostřílel si cestu k přemísťovací bráně, to se mi náramně líbilo

Ale nápadů ve hře najdete mnohem víc. Třeba si zasednete do prehistorického katapultu a vystřelíte se přes hradby (jenom nezapomeňte, že musíte mít dost životní energie, protože tento vzdušní výlet vás bude něco stát) nebo zazvoníte hřbitovním zvonem a otevře se vám kobka... Prostě bomba.





Jedno vám můžu jenom doporučit. Všímeite si zdí a kulis. Mnohdy skrývají nějakou tajnou místnost nebo něco, co by vás mohlo zajímat. A v této hře, hlavně při těžší obtížnosti, má každá změna své opodstatnění.

Cestou můžete nacházet různé věci a předměty, které vám doplňují sílu jak magickou, tak životní. Štíty, otvírají vám dveře,



učí vás, přemístuií na iiné místa. Hlavně to přemístění vám občas hodí. kdvž máte mini-

mum energie a dostanete se do nějaké nezáviděníhodné situace. Náš milý hrdina má také jednu dobrou vlastnost. Umí celkem dobře plavat jak nad vodou, tak pod vodou. A tak dle vzoru předešlých důmovek si tedy zaplavete, až vám z toho bude špatně. Snad jenom, nemá žáb-

ry, takže je dobré na to pamatovat.

Jedním z největších rozdílů mezi jedničkou a jejím pokračováním je změna operačního systému. Jednička využívala starý dobrý DOS, kdežto dvojka zase umí pracovat s Windows95. To by se pro někoho zdálo být jako velké plus, ale je nutno pamatovat i na podstatný faktor a to výkon počítače. A jak je zřejmé důmovky si právě na výkon hodně potrpí. A je to znát. HII požaduje při

instalaci P90, což je pro rozlišení 320 na 200 celkem dost. Ne že ne.

A abych zůstal u rozlišení a grafiky. Musím se přiznat, že v jedničce se mi grafika moc nelibila. Připadala mi tak trochu rozházena a nerovnoměrná. Zde je to o něčem iiném. Autoří do hry zahrnu-

li několik rozlišení. Mimo standardní 320 x 200, 640 x 480, 800 x 600 si můžete nastavit i méně známé rozlišení 320 x 240, 512 x 384 nebo dokonce 1024 x 768. Přitom můžete hru hrát v okně nebo nřes celou obrazovku. Podmínkou však zůstává mít dobře nadupané PC a nejlepší by pro vás bylo. kdyby to PC mělo grafickou kartu s podporou 3D. Pro porovnání, já jsem si s mým Cyrixem sice rozlišení 1024x768 mohl dovolit zahrát, ale scrolling byl trochu trhaný a zvuk se zpožďoval.

Ovládání hrdiny je velmi jednoduché. Moc se neodlišuje od předešlého. Snad ienom v tom. že teď

už dveře neotvíráte ručně ale otvírají se samočinně, když se před ně postavíte nebo vás alespoň nějaká hláška upozorní, proč se nemůžou otevřít.

Své velké plus musím přičíst i faktu, že HII velmi dobře spolupracuje s operační systémem. Nestalo se mi ani jednou, že by se kousl nebo jinak "znehodnotil" výkon počítače. A to jsem v době recenzování neustále měnil rozlišení a přepínal mezi okny.

Co si přeje vaše ucho, a co uslyšíte. Zvuky... V minulosti dost zanedbávaný faktor, protože zvuky zabírali dost místa a velmi jednoduše se dali retušovat a používat mezi sebou. Své pravé opodstatnění vlastně našli až dnes v zlaté éře stříbrných disků. A je to dobře, protože právě oni dodávají atmosféře tu omáčku kolem. Ono když idete úzkou úžlabinou a vyskočí na vás jedovatý pavouk s nepříjemným syčením a jediným ohnáním ho zabijete, ta pravá úzkost na vás dolehne až uslyšíte vracející se temnou ozvěnu. Nebo když mečem seknete do skály... Nebo při vynoření se po dlouhé době, kdy náš hrdina je již na pokraji s kyslíkovým dluhem slyšíte z reproduktorů sípavé hluboké nadechování... Nebo... Prostě skvělé.

Co dodat? Já myslím, že tato hra má na to, aby na konci recenze mohla mít suché ale zato nadšené: NO COMMENT...

P. S: Ach jo. Ani nevíte jak bych si přál, si jednou tuto hru zahrát s virtuální přilbou na hlavě.... Jenom nevím, jak by to dopadlo s tim telefonem... -Vlapon

EXCALIBUR * * * * * 90 Activision, Akčni, 3D. Minimum: Pentium 90 MHz, 16 MB RAM, Zvuková karta, 4x CD. Doporučeno: Pentium / 133 MHz, 32 MB RAM, SB, 4x CD, 3Dfx. Testováno na: Cyrix / 200+PR, 32 MB RAM, Diamond Stealth 3D 2200 2 MR FDO RAM, SB 16 ASE



688(I) Hunter Killer

JSOU PONORKY JEDNOU Z NEJNEBEZPEČNĚJŠÍCH ZBRANÍ?

- VLADIMÍR PONECHAL -

Hlubiny. Pět křižníků střední kategorie a dva torpédoborce bombardují hladinu Atlantiku sudy s explosivním obsahem. Isou to hlubinné miny. Před pěti minutami na pár vteřin zachytily odraz plavidla, které by se mělo nacházet přibližně sto metrů pod hladinou. Bylo to víc než jasné. Někde v okolí se nachází nepřátelská ponorka a podle směru, kterým plula, by měla mít zrovna zálusk na chvěl pod tlakovou vlnou, kterou vyvolala dvojitá exploze. Torpéda splnily svůj úkol. Tam nahoře jim teď je pěkně horko a temný stín se ztrácí v hlubinách...

Silent Hunter, Napadá mě jenom jedna hra, se kterou bych 688HK porovnal. Přednedávnem jsem recenzoval datadisk2 hry Silent Hunter. Já bych řekl, že tyto dvě hry



nákladní loď, kterou bitevní lodě doprovází. Trup se otřásá pod náporem explozí. Celokovový plášť však celkem v klidu odolává vnějším tlakům. Vydrží rozhodně víc. Podle toho, jak daleko vybuchují miny, posádka předpokládá, že nepřítel nahoře tápe. Neví, kde jsou. Jenom má pocit. I přesto však všichni vytřeštěně koukají na obrazovky svých monitorů a hlídají si svou práci. I malá nepatrná chyba by mohla znamenat konec. Konečně se však ozve hlas, na který všichni čekají. "Nákladní loď zaměřena. Přepínám do pozice taktických zbraní. Dvě torpéda odpaluji,

Suché zasyčení z přídě a smrtonosné objekty se ztratily z dosahu. Všichni si vydechli. Znamená to jenom jedno. Teď rychle pryč. Ponorka prudce mění kurz. V tu samou chvíli se ozvou dvě zadunění a trup se mírně zamají veškeré hlavní hrací prvky stejné. Až na ieden podstatný detail. Tím detailem ie asi tak 60 let rozdíl mezi technikou, kterou hry zastupují. Ano, v SH iste měli možnost bojovat proti Japonskému lodstvu v Tichém oceáně a přilehlých mořích (1944-45), kdežto v 688HK máte k dispozici podstatnou většinu světa (blízká budoucnost - doufejme, že ne). V celé recenzi se budu snažit obiektivně porovnávat tyto dvě hry. Samozřejmě v mezích zpracování. Za normálních okolností by totiž bylo víc na místě porovnávat koňský povoz s komfortním mercedesem SE600. Samozřejmě, že budu pamatovat i na to, že SH je přece jenom už přes rok stará hra.

Hlavní menu. Nebudu moc otálet a přeskočím intro, které je jen tak mimochodem zpracované úplně božsky a řekl bych, že ho považuji za nejlepší, které jsem v poslední do-

A dostáváme se k podstatě. Jako v jiných hrách podobného ražení, i tuto hru můžete hrát vícero způsoby. Můžete si procvičit ponorku v tréninkových misích, kde plníte jednoduché úkoly a jde jenom o to, abyste se naučili zacházet s tímto podmořským plavidlem. Další možnost je single. V podstatě bojujete osamocen. Vždv plníte nějakou misi a po jejím ukončení můžete navolit druhou. Poslední a neilepší částí, ve které bojujete osamocen je kampaň. Zde plníte jeden úkol za druhým a až přijdete na konec, budete "sladce" odměněn

Samozřeimě, že hra má možnost poskytnout zábavu pro vícero hráčů (multiplayer). V tomto bodě má široké zastoupení a hodně předčí SH. Můžete ji hrát po modemu, kabelu, internetu, síti nebo způsobem klient server. Já myslím, že to je dost způsobů na to, abyste si nějaký mohli vybrat.

Editování. To co přinesla hra SH až na datadisku2, má 688HK přímo v hlavním menu. Editování misí je velmi dobrá věc. Neidříve si vyberete místo na Zemi a chvíli si počkáte než počítač přepočítá geologické údaje. No a potom už můžete začít zadávat. Základ editace tvoří pět ikon. Už jenom pohled na ně vám dostatečně napoví, která na co slouží. První je ponorka. Touto ikonou určujete svoji pozici, nebo vytvoříte nového MULTIPLAYERového hráče. Další ikona jsou lodě. K dispozici máte velké množství druhů lodí. Křižníky, torpédoborce, minolovky, letadlové lodě, ale i nevojenské tankery, nákladné lodě, rybářské čluny... Je jich hodně. Vytvořenému image, přidáte vlastnosti. Což znamená, že mu předurčíte, jak se bude chovat na otevřeném moři. Může plavat sem a tam v pomyslném kruhu nebo mu pevně určíte jeho trasu a nebo může stát jen tak na místě. Těchto vlastností je také velké množství a záleží jenom na vás. Samozřejmostí je nastavení rychlosti, strany (zda je to přítel, nepřítel nebo neutrál), zkušenosti, čas startu... I letadla zde mají své zastoupení. Narozdíl od lodí však obsahují přímo typy, přičemž máte na výběr z pěti. AH-1 Cobra, F-15, Helix, LL-38 MAY, P3-C. leiich vlastnosti isou obdobné vlastnostem lodní (tedy až na to stání na místě). Po naeditování vzdušné podpory či naopak se přesunete k trochu jiné, tak trochu zá-

ludné technice. Na moře do bojů patří také



miny. Ty jsou samozřejmě stabilní. Jediný rozdíl mezi typy je takový, že některé se spouštějí pomoci elektronického spínače, jiné zase na dotek nebo můžou mít kyselinový spínač... No a když jsme takhle pěkně rozvrhli technický park, uděláme něco i pro oko. Poslední ikona nese vyobrazení domečku. Ano, domeček znamená budovy. Touto ikonou si můžete na pobřeží vybudovat malé či větší město. továrny, letiště, vrtní věže no prostě co hrdlo ráčí. Musím říct, že tyto budovy jsou po grafické stránce lépe zvládnuté než při SH. Pohled z periskopu stojí za to,

Po vybudovaní těchto základních bodů, můžete nastavit ieště období, čas (den-noc), počasí... Potom už jenom stačí uložit a hurá do boie.

Boj. Než se přesuneme do ponorky, ještě na chvíli vás zdržím v editaci. Autoři kladli velký důraz na reálnost jednotlivých misí. To je v pořádku, tak to má být. V jednom momenté jsem však právě tento detail proklínal. Asi hodinu jsem si připravoval perfektní (podle mých představ) hrací mapu. Bylo to ponorka. V dobré vůli jsem ponorku posunul dál na moře a program jsem "normálně" uložil. Další zklamání však přišlo hned potom, jak jsem se snažil vyeditovaný soubor spustit. Počítač mi napsal nějakou obdobnou hlášku "Your graphic control is bad. Please. Reinstall your version 688(I) Hunter Killer." A měl jsem to. Místo zábavy jsem si bouchl do stolu. Nevzdával isem to a tak isem zkusil připravit další editaci, tentokrát jednoduchou. Ta už fungovala.

Z toho plyne jeden fakt. Editační okno není úplně spolehlivé. A to je chyba!



nepoškozené řízení. Zapamatujte si, že řízení ie velmi citlivé na poškození, a proto je lepší se vyhýbat nějakým nebezpečným střetům, protože s poškozeným řízením se pluje dost špatně.

Kdvž si sednete do ponorky, musíte udělat několik věcí. Jednou z prvních je zapojit řízení, to isme si už řekli. Jenže ponorka nemá průzory, přes které by se dalo koukat. Ale za to má speciální naváděcí přístroje a tak dalším krokem je právě zapojení těchto přístrojů. To je však podmíněno několika kroky. Nejdříve musíte zapojit proud do antény, vytáhnout ji, pustit do ní nějaký výkon a až potom můžete pouštět radar, který vlastně spolu s mapou a hloubkoměrem tvoří váš naváděcí systém. Teď by už ponorka měla být ve stavu, ve kterém by mohla klidně plout.

Ponorková nemoc? Jenže, aby se ponorka stala bojeschopnou, je potřebné podniknout další kroky. Na to slouží lišta, která je umístěná na pravé straně hrací obrazovky. Na ní se nacházejí ikony, které slouží jako odkazy do ostatních oddělení. Aktivovaná ikona svítí.







Konečně do ponorky. Konečně se dostá-



První ikonu isem již popsal, je to řídící místnost, a proto se přesuneme dál. Oproti ponorkám, které známe z hry Silent Hunter je tento novodobí obr skutečně lahůdka. Tak třeba sonar. Je to obdoba radaru, ale pracuje na jiném princi-

pu. Toto zařízení velmi pozorně sleduje okolí a zjišťuje zda se kolem vás nepohybuje něco, před čím byste si měli dávat pozor. Dokonce dokáže ziistit, zda bylo na vás vystřeleno torpédo. Pokud ano, ozve se táhlí nepříjemný zvuk. Je tak alarmující, že i když iste ho třeba v životě neslyšeli, rázem pochopíte a budete se snažit cosi podniknout. Velmi potřebnou a podstatnou místností je rádiová místnost. Neide ani tak o spojení, jako spíš

u pobřeží a šlo o to, probojovat se přes linii

(asi tři křižníky), obeiít miny a potom zaúto-

čit na pěkně rozestavené město. Nastavil jsem





o sledování lodí. Je tady totiž velmi zajímaví přístroj, kterého úkol je dešifrovat lodě. V podstatě se jedná o velmi jednoduchý princip. Všechny lodě vysílají nějaký signál v podobě kódu, podle kterého se dá zjistit, o jakou loď se jedná. Tímto systémem se má předcházet omylům. Obdobně to dělají i letadla.

Když se řekne bojová pohotovost. V bojové pohotovosti můžete být, ale to podstatné, co proto potřebujete, je zbraňový arzenál. Naše ponorka není jen tak nějaká hračka a když se podíváte na to, co máte na palubě určitě mi dáte za pravdu. Nějaký kanón, který se používal za druhé světové války by teď ponorce moc nepomohl. Dnes se bojuje z 90% na dálku. Svědčí o tom i fakt, že na palubě máte dva druhy raket (mimo zbraní hromadného ničení). První z nich je UGM-84 Harpoon (GWS60). Jedná se o lehkou raketu sloužící na ničení lodí. leií maximální rychlost je 0.85Machu a dolet 67 námořních mil. Druhou raketou je známí UGM-109C (TLAM-C). Neříká vám to nic? A co takhle přezdívka "Tomahawk". Jedná se o raketu s plochou dráhou letu, která se používá na ničení pozemních cílů. Její maximální rychlost je něco kolem 0.7 Machu a dolet 490-700 námořních mil.

Pokud se přece jenom dostanete do blízkosti nepřítele a on o vás neví, je dobré použít klasiku v podobě torpéd. Na palubě můžete mít torpéda typu Mark 48 ADCAP, Pozor, toto torpédo má dosah pouze 24.5 námořních mil, takže na větší dálku sáhněte po raketách.

Informační stránka. V poli ikon se nacházejí dvě, které představují knihy. Pod těmito ikonami objevite malou encyklopedii bojové techniky novověku. A když se řekne encyklopedie, tak to znamená, že jednotlivé typy jsou rozepsané celkem podrobně i s tech-



nickými parametry a k tomuto psaní jsou přidané i forky a 3D modely, které si můžete prohlížet z libovolné strany. A nejen to. Autoří pro vás připravili perfektní povídaní o technikách, které se používají na palubě moderní ponorky. Třeba výroba kyslíku, struktura klimatizace, složení torpéda, průřez záložním naftovým motorem... Nezapomněli k tomu přidat i podrobné náčrty.

Grafika. 688HK má výbornou grafiku. plnou detailů. Běží v rozlišení 640 x 480 stejně jako SH. Na moři toho moc k vidění není, tedy pokud zrovna vedle vás nepluje loď, ale pokud se přemístíte k nějakému městu až zde pocítite sílu detailů. A pokud ještě městu pomůžete, můžete vidět pěkný obňostroi. A můžu vás ujistit, že není nic hezčího v této hře jako hořící město při západu slunce. Občas se vyplatí trochu plýtvat municí.

Ozvučení. Stejně jako grafika, je i ozvučení této hry vysoko v nadprůměru. První, co vás o tom ujistí bude rozhodně intro, které má skvělou hudbu. A až se dostanete do ponorky budete slyšet různé hlášení, vrzot kovu, exploze, ale i výkříky mužstva, které utíká před valící se vodou.

V čem je Silent Hunter lepší. 688(I) Hunter-Killer je výborná hra to nechci vyvracet a ani nebudu. I přesto však je SH v něčem lepší. V atmosféře. V starším SH byla jedna centrální místnost a z této jste se dostal, kam iste potřeboval, Kdežto v 688HK isou odskoky udělané pomocí ikon. Já vím je to hloupost, ale právě tato hloupost se dost podepsala na atmosféře. Autoří se to pokusili vyvážit jednou ikonou. Když na ni kliknete, prostor kolem vás se změní na 3D. Má to jenom jeden háček. Hra jako taková běží pod Windows 95. To znamená, že právě tento operační systém moc na dynamice nepřidá. No a když nemáte procesor minimálně na 166 Mhz, tak to zase klidně vypněte. Už jenom, než se dostanete do tohoto režimu, hard disk nějakou chvíli šrotuje. To samozřejmě dost ubírá na rychlosti hry.

Další věc, která se dost podepsala na atmosféře je můstek neboli spíš není můstek. V 688HK nemůžete na můstek. A to je podle mě obrovská chyba. V SH se mi vždy nejvíc líbilo, když jsem zasáhl tanker a mohl jsem se kochat pohledem na hořící loď. Zde máte ienom periskop, který ani zdaleka nepokryje tolik prostoru jako normální výhled. Autoři se to zase pokusili vyvážit po svém. 3D pohledem na ponorku. Zde si můžete velmi jednoduše upravit pohled tak, abyste viděli kam potřebujete. Ale zase to působí nepřirozeně, Pohled z můstku by byl rozhodně lepší.

Závěr. Nemám co bych dodal. 688(I) Hunter-Killer má hodně plusů, které ho pozvedávají nad Silent Huntera. Jenže najdou se i mínusy, které ho zase stlačí na úroveň této starší hry. I přes to však tato hra přináší obrovské množství zábavy a mě nezbývá nic jiného, než vám ho srdečně doporučit. Tato hra patří do nové generace námořních simulátorů a já jenom pevně doufám, že jich bude čím dál tím víc. -Vlapon

EXCALIBUR **** 79 Simulátor, ponorka. Minimum: Pentium / 90 MHz, 16 MB RAM, 4x CD. Doporučeno: Pentium / 166 MHz, 32 MB RAM 4x CD. Testováno: Cyrix 200+, 16 MB RAM, 2xCD, SB 16 ASP, S3 2MB, Zapůjčil: JRC.



X-COM 3: The Apocalypse

X-COM STOJÍ OPĚT NA VAŠÍ STRANĚ.

. FILLP KOCOURFK -



Nostalgie. No a my tu máme třetí pokračování perfektní hry UFO. Apocalypse navazuje na dva předchozí díly a proto by nebylo na škodu si je připomenout. UFO: Enemy Unknown, přineslo představu firmy Microprose o naší blízké budoucnosti. Země prožívala první blízké setkání s mimozemskou civilizací. A vy iste vybudovali první základnu, naverbovali první vojáky, sestřelovali první cizácké lodě a poté nasazovali váš elitní útvar na odchyt přeživších vetřelců. Zkoumali iste vše co se zachovalo a vybavovali tím své hrdiny. Ke konci hry už skoro vše co iste používali bylo mimozemského původu. To nejdůležitější byly peníze. Dostávali iste je od států z celého světa. Každý stát vám dával rolik, nakolik si myslel, že ho ochraňujete. UFO: Teror from the Deep. Vlastně byla tato hra naprosto stejná jako první díl. Ale už z názvu je jasné, že útoky a veškeré boje byly většinou vedeny v mořských hlubinách. Zbraně se dělily na vodní a suchozemské. Oproti jedničce se moc nezměnila ani grafika. Tedy nic převratného.

Změny. Hlavní střety se přesunuly nad vybudované metropole a v tom je asi hlavní změna oproti minulým dílům. Zatímco co předtím iste hlídali celou planetu, teď se



soustředujete pouze na jedno město. Ve městě probíhá normální život jako ve válce. Po ulicích se prohánějí hlídkové auta, motorky a občas se prožene i žlutý taxi. Městské budovy isou rozděleny podle toho pod jaké společnosti správu spadají. Jak jsem již napsal, dříve iste dostávali peníze od států, teď od těchto syndikátů. Pokud špatně bráníte jejich budovy, nebo snad doide k jejich zničení, iste požádání o zaplacení škod. O peníze je opravdu nouze. Na konto sice dostáváte peníze každý týden, ale výdaje jsou někdy větší než příjmy. Neidražší je výzkum, Výzkum se dělí na Biologický a Kvantově fyzikální

le potřeba aby vše bylo co neirychlejí prozkoumané a mohlo se to používat. Spoustu prozkoumaných věcí můžete poté vyrábět, Časem uznáte za vhodné používat cizáckou technologii. Je o hodně vyspělá a například organické zbraně vůbec nepotřebují zásobníky.

A dostáváme se k agentům, Technologie je potřeba neustále vylepšovat a zároveň cvičit své vojáky. Takový nevycvičený voják dokáže při střetu s vetřelcem totálně zpanikařit a takovéto chudáky přece X-Com nepotřebuje. Souboje tváří v tvář byly zachovány. Můžete hrát klasicky na kola jak to znáte z minulých dílů, ale

přibyla realtimová strategie. Já isem dal přednost realtime. Řekl bych, že míse tím dostaly potřebný spád a zvýšila se úměrně hratelnost. Mise probíhají většinou v rozsáhlých budovách o mnoha patrech. Může se vám proto stát, že některý z těch milých malých slizounů se vám schová v nějakém temném zákoutí a vy ho pak hledáte dlouhé minuty. V menu přibyla funkce běhu, chůze a plazení. Navíc můžete ještě rozhodnout o intenzitě vedeného souboje, zda bude z vaší strany veden agresivně, normálně nebo vyloženě opatrně, Cizáků je spousta druhů. Od mozkožroutů přes pěšáky až po po létavce. Všichni se vám samozřejmě snaží znepříjemnit život. Používají k tomu různé granáty, plyny, lasery... Nejvíce mě zaujala potvůrka, která k vám přiběhne a pak bouchne. (????-pozn. red.) Podobných rozma-

nitých překvapení na vás čeká spousty.





Porovnání na konec, Musím dodat, že UFO 3 je vesměs stejné jako předchozí díly, samozřejmě když vezmeme v úvahu vyvíjející se technologi tvorby her. Od třetího dílu isem očekával něco více než jen to co už jsem dvakrát dohrál. Shrnu-li kvalitu grafiky a zvuku musím říci, že je jsem iiž viděl lepší, ale strategii tvo-

ří něco jiného. Spád, vývoj, logika, hratelnost a to tomuto dílu X-Comu tradičně nechybí. - SoftMan







EXCALIBUR * * * * * 85 Microprose Strategie sci-fi Minimum: Pentium, 16 MB RAM, 4x CD. Testováno na: Pentium / 133 MHz.

32 MR RAM, Rx CD, FSS sound

Imperialism

EKONOMIKA, TRANSPORT, VOJENSTVÍ, TO JE IMPERIALISM - FILIP KLIMES -

poslední době se se strategiemi roztrhl pytel. Většinou jsou to realtimové strategie typu Command & Conqueru. Různé prostředí, jednotky, počasí, daňci.... V podstatě jde vždy jen o to shromažďovat jedno-

chie se postavila na nohy, ale bylo třeba zbavit se těchto lidí. Naprosto nejjednodušší bylo je zaměstnat a protože v celé Británii se pěstovaly ovce začaly bohatší měšťané a někteří šlechtici zakládat manufaktury na zpracování



tky, a těžit cokoli, kořením počínaje a mlékem konče. V každé misi odkrýváte manu, najdete nepřítele a buď máte nashromážděno dostatek jednotek a tak ubohého nepřítele, v podobě počítače či protihráče na síti, prostě zlikvidujete, popřípadě jste zlikvidován sám. Abych pravdu řekl, už je mi z těchto her nanic, a proto jsem velmi potěšen, že vám mohu představit strategii, která je docela jiná.

Historické souvislosti, Předně, Imperialism je turn-based strategie snad trochu podobná Capitalismu. Ocitáte se ve světě doznívající průmyslové revoluce. Tedy bráno podle letopočtu, počátkem devatenáctého století. Jelikož k pochopení herních souvislostí poslouží neilépe historie, uděláme si teď malý výlet. Dalo by se říci, že to všechno začalo po anglické revoluci někdy v polovině sedmnáctého století. V Anglii se po revoluci toulalo plno darebáků, různých žebráků, žoldáků a jiných individuí. Konstituční monar-

vlny. A dokonce, což bylo na tu dobu převratné, začali za mzdu zaměstnávat desítky lidí. leiich vlna směřovala na kontinent, jmenovitě do Holandska, kde vznikaly přádelny přímo závislé na anglické vlně. Netrvalo

dlouho a Angličané zjistili, že je přece hloupost vyvážet surovou vlnu, když by mohli prodávat rovnou hotové výrobky. Ale to již se v tomto byznysu točily velké peníze. To umožnilo zaměstnat chytré hlavičky, které se snažily vymyslet nástroje, které by práci dělaly efektivněji. Člověk je od přírody tvořivý a tak zanedlouho příšlo spoustu chytráků z různými zlepšováky. Některé se chytly, některé ne. Málokdo ovšem tehdy tušil, že koloběh je započar. Manufaktury si žádaly nové stroje, na tv byla potřeba železná ruda a aby ji bylo možné roztavit muselo se použít černé uhlí. Štěstím bylo, že všechny tyto komponenty se v Anglii nacházely v dostatečném množství. Bohužel (nebo bohudík) byly v té době doly velmi nebezpečné, často je zaplavovala voda. Pár lidí přišlo s různými prototypy pump na čerpání vody, které využívaly energii páry. A když pak James Watt tento stroj zdokonalil a vvužil jeho sílv i jinde, bylo vyhráno. Ovšem textilní průmysl kvetl dále. Vedle vlnv se začala prosazovat také bavlna dovážená dříve z anelické kolonie, později samostatných Spojených států, kde na plantážích pracovali černí otroci. Vznikl tak pověstný trojúhelník. Lodě pendlovaly mezi Afrikou, Evropou a Amerikou. Anglické zbraně mířily k otrokářům do Afriky, Afričtí černí otroci do Ameriky a bavlna zpět do Evropy. Když pomineme černé otroky tak přesně o tom všem pojednává Imperialismus.

Scenaria. Zpočátku máte na výběr z tutorial scénářů, které by vás měly v sedmi částech naučit základům hrv. Jak dobře víte, steině to zbude na vás. Naučí vás orientovat se v civilních, vojenských i námořních jednotkách, dopravě, průmyslu, obchodu i diplo-

Tři připravené scénáře jsou již pro pokročilé. Můžete vybírat mezi

Obnovou Francie po prohraných napoleonských válkách. Kdy stojíte proti spojencům tedy Rusku, Velké Británii a Rakousku. lako další mocnosti zde vystupují Turecko, Prusko a Itálie (v té době

ieště nesiednocená). Tato hra je opravdu těžká. Znovu dosáhnout původních pozic chce brilantní kombinaci diplomacie, obchodu a samozřejmě síly. Druhá hra se jmenuje námořní soupeření, zastupujete zde tehdy

nejmocnější stát Evropy, Bismarckovské Prusko. Usilujete o získání převahy na moři navzdory Anglii, odvěké vládkyni moří. K dispozici máte nejmodernější armádu a rozvinutý průmysl. Jako další se účastní stejné velmoci jako v minulém kole. Tento scénář by měl býti nejlehčí. Ve třetím a posledním scénáři hrajete opět za Prusko v Evropě po revolučních letech 1848. V této době jsou na starém kontinentě stabilní pouze Rusko a Velká Británie. Máte malou moderní armádu a vaším jediným cílem je rychlá expanze. Ovšem při takovémto stylu hry nemůžete ubránit všechny hranice, do hry se dostává tedy i diplomacie.





Náhodně generovaná hra. Další možností (kolikátou už?)ie začít hru na počítačem náhodně vygenerované mapě. Začínáte jako jedna z velmocí ovšem s minimálními zdroji. O dopravě a průmyslu ani nemluvě. Teď je tedy na vás poslat prospektora do hor, najít rudu díky horníkovi postavit doly. Vybudovat železnici, obchodní stanice. Zde se pozastavím neboť v Imperialismu obhospodařuje stanice několik okolních čtverců (stejně jako např. města v civilizaci) a podle toho jaký tam je terén, stanice shromažďuje určité suroviny, které jsou však dostupné

pouze je-li stanice napojena na železnici a vy máte dostatečný transportní potenciál. Takovýmito stanicemi posléze pokryjete celou vaši zemi, propojíte je železnicemi v kooperaci s ostatními odvětvími se začnou projevovat výsledky. Kromě této stanice je možno budovat ještě přístav a opevnění. Každý z nich má svůj zřejmý účel.

Ve hře existuje několik jednotek s danou funkcí. Na začátku (mohu mluvit pouze za easy úroveň) máte k dispozici prospektora a inženýra, který je zodpovědný za všechny výše zmíněné stavby. Postupem času si uděláte další jednotky jako farmáře či horníky. (jeiich účel ie opět jasný).

Veškerá průmyslová výroba směřuje buď k výrobě zbraní či nástrojů, textilií, nebo dřevěných výrobků. Směřuje to po klasickém řetězu kdy jedna věc nelze vyrobit bez jiné věci v řetězci níže. Využívá se lidská pracovní síla, která je odstupňovaná podle vzdělání toho kterého člověka. Vzdělání lze zase získat pouze z knih, které se vyrábějí z papíru, to znamená z polen které expeduje ten který terén okolo určité stanice. Srozumitelné ne?? Každopádně než vyzkoumáte celý sys-

tém tak aby průmysl fungoval zabere vám to dost času.

lednou z podstatných částí hry je obchod. Ten vám zajišťuje obchodní flotila. Díky tomu můžete prodávat cokoli, čehož máte přebytek. A naopak nakupovat nedo-



statkové zboží. Ceny zboží se neustále mění v závislosti na jeho množství a poptávce. Tady to ve hře trochu zavání burzou.





Doprava vám umožňuje efektivně využívat vzdáleněiší zdroie. Závisí však na kapacitě vaší železnice. Je hloupé když lidé mají hlad a někde ve vzdálené vesnici hnijou tuny kukuřice. A tak je to se vším. Rudy, Dřevo, Potraviny atd.

Bez diplomacie ve hře se nehnete. Je více než nezbytné sledovat dění kolem vaší země. neien. že na tom závisí ceny, ale víte s kým se máte spojit proti komu, který z protivníků je zralý na vyhlášení války a podobně. Svým spojencům můžete poskytovat obchodní výhody a protivníky či jejich kolonie bojkotovat. Isou to opravdu jemné pletichy, a v těžších úrovních musíte diplomacii neustále využívat, ijnak nemáte šanci. Zde se konečně uplatní menší státečky na nichž závisí váš obchod atd. Tak to taky většinou začíná. Zaútočíte na menší státeček, který však měl velkého bratra.

Jaká hra by se dnes uživila bez bitev. I v Imperialismu se na në občas dostane. Ve hřeje několik druhů jednotek, každá potřebuie iiné množství koní, děl atd. na svoji výrobu. Steině tak jednotky námořní. Můžete hrát souboje taktické kdy si s jednotkami hýbete sami. Nebo to necháte sečíst počítač a vy jen vidíte výsledek.

Co by to bylo za strategii bez vynálezů. V Imperialismu se ale do technologii investuie, ti. vložíte určitou sumu a vvnález ie váš. Ten se ale zpřístupní teprve když určité suroviny dosáhnou určité hladiny.

tak jako všude jinde i v Imperialismu hýbou peníze světem. Za ně nakupujete nové jednotky a technologie. Když jich máte dost továrny mají co vyrábět a vy zase zpětně, co prodávat. Ale dost už!

Mozek v akci. Imperialismus rozhodně není hra pro zarvté příznivce akce a krve. Ale naopak hra při, které člověk musí zapojit ten neimenovaný orgán. Výsledkem je poté zábava na dlouhý čas. Co by se dalo vytknout? Imperialism lze hrát po síti a tak tady neuspěji. Každému by se asi něco nelíbilo, Grafika, není opravdu nic moc, ale pro hru tohoto typu nejsou nezbytné superobrázky. Hudba je přiměřená, musím však přiznat, že průvodní skladbu jsem vypnul už po půl hodině. Zvuky jsou čistě industriální a dobře hru dobarvuií.

Myslím, že všichni příznivci turn-based strategií, kteří nemusí bojovat se vším co se kde mihne, uznají tuto hru jako jednu z velmi povedených. - Dworkin

EXCALIBUR **** 85

SSI, Mindscape, Strategie, turn-based, Minimum: Pentium, 16 MB RAM, 4x CD, SB-komp., Win95. Testováno na: Pentium / 133 MHz, 16 MB RAM, AWE 32. Win95.



7th Legion

REALTIME POTISÍCÁTÉ A PRVNÍ

- FILIP KLIMES -

Stejně jako byl každý před lety nadšen nezvyklou Dunou 2, se nyní často setkávám s názorem, že realtimeové hrv isou otřepané. Tvůrci prý nevymyslí nic nového, maximálně pozmění surovinu, kterou je třeba těžit. Rozdíl mezi těmito hrami pak tkví pouze v grafickém zpracování a men-

Nové prvky ve hře. Tak aby realtimeová hra byla hratelná musí mít něco navíc. Zde bych vyzdvihl především hudbu, le o něčem jiném vést své jednotky do boje za zvuku dynamických bubnů a basových kytar, prostě hudby tak trochu do hard rocku, než kdvž nám do pochodu vyhrává vojenská dechovhá zajímavým způsobem. Peníze se na vašem kontě prostě objeví. Je zde samozřejmě jistá závislost na vašich výkonech během hrv. Když iste byli hodní, nezlobili a zabili co možná nejvíce těch druhých, dostanete svůi příděl. Čelkem zajímavé jsou speciální





finanční bonusy vypsané za nějaké minoritní úkoly. V průběhu mise si budete moci několikrát zvýšit kapesné, když například zabijete do určitého časového limitu osm nepřátelských vojáků nebo zničíte jejich kasárna.

Existuje zde ještě jedna možnost, jak přijít k penězům. Po hrací ploše se tu a tam vyskytují bedničky se zajímavými obsahy. Buď je tam Finanční obnos. Který potěší neboť samozřejmě existují mise ve kterých ie peněz citelný nedostatek. Jak je známo bez peněz do hospody nelez, ale také neveď válku. Popřípadě se tam mohou vyskytnout imitace kouzel ve hře používaných (dostanu se k nim později).

Mise. Hra samotná je rozdělena do misí, což asi není tak překvapivé. Dalo by se říci, že se dělí na stavěcí a nestavěcí. Buď musíte nejdříve postavit základnu a z ní chrlit jednotky směrem k krvelačným nepřátelům či na počátku hrv vyfasujete určitý počet jednotek a pak je musíte šetřit tivníky poněkud pozměněné, ale výše uve-

a dobít s nimi protivníkovu základnu, zachránit zajatce atd. Mise isou pro oba prodenému citátu rozhodně ostudu nedělají. lednotky. Máte k dispozici tři skupiny. Lidi, Tanky a Roboty. Každá skupina má několik variant. Vojáci mohou být obyčejní

pěšáci, jezdci na podivném přerostlém a da-

leko kryežíznivěiším pštrosovi, veteráni mi-

nometčíci, kněží (jak je vidět často se žánry

ších detailech. Žánr se omezí na sci-fi, kde povětšinou zachraňujete matičku Zemi, nebo fantasy se svými farmami, rytíři atd. Těžko se pak mezi tou hromadou najde hra, která by nějak vyčnívala,

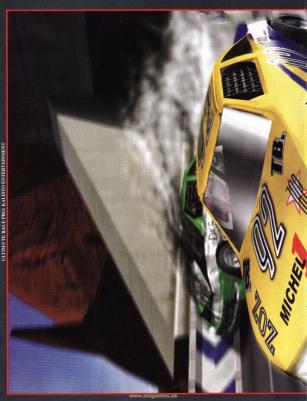
Tak abych upřesnil, 7th legion patří mezi tv sci-fi, ač má steině otřepaný herní systém, přece jen zde najdeme prvky zajímayé a nové. Mohl bych opět začít popisem intra, který by zabral půl strany, možná by si to zasloužil, je sugestivní až běda. Krátce a jednoduše: Země, hodní a zlí, rudí a modří, sedmá legie proti temné legii, zabít jich co nejvíce. Poněkud mne v manuálu zarazil citát jednoho ze nejznámějších fašistů. diktátora Benita Mussoliniho: " Vite. co si myslim o násilí. Pro mě je hluboce morální, daleko morálnější než kompromisy a výměnu." S tím se nikdy neztotožním! Bohužel na tomto principu hra pracuje.



ka. Zvuky střelby a jiných (žádných pozn. red) akci ve hře, isou standardní,

Jistě jste se těšili na těžařské soupravy nákladáčky, či harvestry. Tak to vyndejte kapesníčky, máte jednoduše smůlu. Zde se takovými věcmi, které nemají s válkou nic společného vůbec nezabývají (Alespoň vám červ nesežere harvester). Financování probí-











realtimeových her prolínají) a velitelé. Tanků je také více druhů, rozlišujících se podle dostřelu, účinnosti střelby a rychlosti. U robotů to platí jakbysmet.

Zajímavou vlastností jednotek je možnost své schopnosti zlepšovat. Poté, co zničlte určitý počet nepřátelských strojú všá mýhrdina obdrží metál a nemusí to být poslední. Tedy nakonce můžete mít skupinu složenou z několika jednotek s vysokými hodnostCo zasjme? Především to je do té doby realtimech nepoulirý systém bojových karet či ikon, které se vám náhodně objevují během hry. Je jich opravdu mnoho, a dokáží zásadním zplosbem oviřnní průběh hry. Pouříjí se tak, že myší vezmete příslušnouikonu a přemšete ji na vybranou jednodku, karta záčne automaticky působit. Číl můzbu bří tiké telnokov vlastní, tak nerěžielské douběví tiké telnokov vlastní, tak nerěžielské

karta začne automaticky půtobit. Od můdou bý jak jednocky vlastní, tak nepřářelské či dokonce základny. Jelkož je to vče nová, dovolil bych si ted menší výsah z karetního seznamu. Karty použířelné na nepřářelské jedn o t k y :

Immolation (zničí cílové jednotky, nepůsobí však na v o z i d l a) , Domination (umožní vám kontrolovat cílovou

jednoskuj. Doom Fist (pošlosdo vlechun pedipielské jednosty volosulu). Choos (pošpošle zimatek mezi protivruštovými stroji sty volosulu, orazo pose akono ugli stamy do sebe). Karty dodzivajté podporu vlastnim sišlim Bartie lemavi, zakono ugli terostova a třiskrá běda nepšletelským jednoskám v dosuhu). Decepino (předvěc vazi jednostým v dosuhu). Decepino (předvěc vazi jednostým sišlim štráty samád) za uby se dajo pošezkovat ješté dosu dosuba. Za zminba ješté stojí karty, keré došuba. Za zminba ješté stojí karty, keré promějí uděj posubažený sižlim nekazivaní promějí uděj posubažení spika promějí uděj posubažení v promějí uděj posubažení se pramějí uděj posubaže v promějí uděj posubaže se pramějí uděj posubaže se promějí uděj posubaže se pramějí udějí se pramějí se



Co nakweł Oprawdu se najde dost production Collada i Goroche men'z nejdokonalejtiśch a posilic jednocły do úroku na druhou
my posilic nachowa do miestowa się najdenia
dia kaj my posiliczne. Inteligence viatnich oddilú také není nejvyšti a midse se vim lekestá; se vás oblewej mak. s nekolika metaly
(hodnosmi) a s krátkým dostrelem se stanestá; se vás oblewej mak. s nekolika metaly
(hodnosmi) a s krátkým dostrelem se staneki se vástkym dostrelem se staneki se vástkym od
Minn, aky se k nemu rojel a zakowali mu
kelem sistane stát na míst a nechá se zmisi. Klasickým problémen je adriovostí mid. Dostar poslední stančík schovaný v levém
dodním nobu nany za stromení s výsklá indodním nobu nany za stromení s výsklá in-

Úvaha závěrem. Druhý citár v manudia mij tři v sobě moudro vědů. Vzdyř ho nepronosli niklo menší než Sun Tru, skuvný činnký filozof, výdě. Praví; přátíz znář netinnký filozof, výdě. Praví; přátíz znář neviel kinen Tento citá samozívjen čení postiený picom v velke, zel halme v obyčejené živení. Příkladem toho poku zejenén šířeně, keré se rozjedou po skoncim mist. Neříska, ne nejou odbeř provrou násíř by se dala sveořít pěkná hra. —
Dvorkín, zějštá zdobě.

Ještě, že se mu nedostala do rukou třeba Blood (pozn. red).

EXCALIBUR * * * * 59 Epic Megagames, Microprose. Strategie, realtime, sci-

fi. Minimum: Pentium 100 MHz, 16 MB RAM, 4x CD, 2 MB grafická karta, DX5. Doporučeno: Pentium 133 MHz. Testováno na: Pentium 133 MHz, 16 MB RAM, AWE 32.





te, uvidíte.

mi, které si hravě poradí s celou nepřátelskou základnou, mobilní obránce zahrnujíce.

Zákládna. Stovba zákládny je v The Legion véri podruhou. Samorérjen je nusné si opatří výrobnu jednoste, abyste nelik koho poulta na sirat, ale tim velkerá starost končí. Časem se prý dostanete do takové attuce, kdy se nehnete bez výsojové luboratote. Tak dlouho jsem, ale u teo hry nevyridel, take nečím Myslím, ke je naprosto zbyteché vypisovat zác co vše je možnéposavit, nebeť kome ňajákho těčehomě. Třatení je to naprosto shodné s jakoukodí jinou hrou podobeňch vypu.

RECENZE

Dragon Dice POČÍTAČOVÉ VRHCÁBY?

- FILIP KLIMES -

Kostičky chřestí, budu mít štěstí? Doufám jen dál, byť bych se smál. že nikdo nebude, na mě se zlobit. když řeknu, tuhle hru jedině, do koše hodit.

Historie. Esfah, zvláštní jméno pro zvlášt-ní svět. Život si jej vybral k vytvoření harmonické společnosti, k tomu mu pomáhala Příroda, jinde neutrální, se svými základními prvky ohněm, vodou, vzduchem a zemí. Sáhl do nitra planety a použil mořské vlny a čerstvý vítr k vytvoření Selimari. korálových elfů. Vdechl jim moudrost, krá-

rosto odlišné od mírumilovných děti Života. Země spolu s hnilobou a rozkladem byly základem Trogů, kryežíznivých goblinů. Jejich domovem byly zrádné bažiny a v jejich moci bylo procházet jimi jako po pevné zemi. Potom zkombinovala Oheň z Esfah a vlastní ničivost a vytvořila Mohrely, lávové elfy. Ti žili ve vysokých horách poblíž sopek

Nastal čas hrozných válek, celá Esfah byla drásána ukrutnými boji. A ačkoli původně bojovali Vagha se Selimari proti Mohrelům a Trogům, později se armády lokálních vůdců snažili hlavně přežít. Spojovali se s kdekým, jen aby zajistili naději na budoucí život. V čase největší nouze povolávali vlastní sílv ze kterých byli zrozeni. Tak přišli na svět hroziví draci, kteří reprezentovali každý svůj živel. Byli nespoutaní, strašliví ve své zlobě a ničili s ohromnou radostí.

Není jiná naděje na mír než ovládnout válčící kmeny silou a to je právě práce pro vás zkušené warlordy a vězte nebude to práce lehká (doporučují jen trpělivým).

Kartičky a kostičky. Není to dlouho, co firma TSR přišla s novým dítkem, blockbusterovým Dragon Dice, hrou podobnou známé Magic The Gathering, Firma TSR je u nás známá spíše jako tvůrce Ad&D. Podle těchto pravidel vzniklo mnoho počítačových her. Vzpomeňme třeba Beholdry nebo Fantasy Empires či novější Blood and Magic. Počítačová podoba Dragon Dice je vlastně "pouhým" převedením tohoto hitu do computerové podoby, to znamená, že zde odpadají hody kostkami, nepotřebujete žádné kartičky za drahé peníze a ještě vám k tomu

hraje velice pěkná hudba. Ale......

Hra běží pod Win95 a hned zpočátku vás překvapí, že wokno s hrou není přes celou obrazovku (samozřeimě záleží na rozlišení). Co se dá dělat. Není to jedna moucha. Následuje intro, které vám osvětlí proč byste měli vůbec hru hrát, k tanci a poslechu vám přitom hraje naprosto perfektní hudba laděná do středověku, k té se však vyjádřím ještě později. Z počátku vyberete typ hry,

pokud chcete hrát klasicky či po síti nebo si chcete nechat poradit, jak na to v tutorial módu. Další výběr máte mezi standardní hrou, turnajem nebo campaignem. Hra je natolik složitá, že si určitě nejdříve nechte poradit a pak zvolte campaign. Budete si moc vybrat mezi trpaslíky, korálovými elfy, gobliny a lávovými elfy. Podle tvůrců je nejjednodušší začít s korálovými elfy. No nevím, dostali mě rychle i tady. Pokud zvolíte standardní hru, dostanete se do menu, kde si navolíte protihráče a pak následuje to nejtěžší, výběr vlastní armády. Armádu musíte rozdělit na tři části. Volit můžete mezi tzv. troiko-



su, a ducha poezie. Selimari vystavěli skvostná města na pobřežích, s věžemi z mořských korálů a všemi ulicemi se nesla příjemná hudba elfich harf.

Poté Život sáhl do nitra znovu a výsledkem byli Vagha, trpaslíci, zrození z pevné skály a žhavého ohně. Byli neuvěřitelně zruční a neúnavní a v ohromných sálech pod horskými hřebeny vyrobili umělecká díla neuvěřitelné krásy. Život stvořil i další menší a mladší rasy, aby je potěšil v samotě světa. Byly to šťastné časy a kultura obou národů vzkvétala. Žili spolu v míru a harmonii a soutěžili, kdo vytvoří předmět nejlepší kvality

Avšak tam, kde je Život musí být zákonitě i Smrt. Steině tomu bylo na Esfah, dlouho zde Smrt žárlivě pozorovala rozkvět dvou spřátelených národů. Bylo jasné, že to tak nenechá. Stejně jako Život sáhla po elementálních silách Přírody. Vzala ty zkaženější a dodala sílu vlastní a tak vznikly dvě rasy na-



a hlubokých dolin. lejich krutost je pověstná. Velké bylo překvapení trpaslíků když se na ně vyhrnuli krutí Mohrelové a vraždili a ničili na co přišli. Velmi těžké bylo pro trpaslíky poznání, že jejich kladiva mohou být vražednou zbraní, ale Vagha se to naučili

a stali se Mohrelům rovnoceným nepřítelem, Stejně tak Salimari byli zaskočení krvežíznivými Trogy, kteří se vyhrnuli z bažin a plenili elfi zem. Salimari se stáhli hluboko do svého území, aby později udeřili zpět již ozbrojeni blyštivými meči.





vými, dvojkovými nebo jedničkovými jednotkami, kteréžto číslo znamená životy jednotek. Dělí se na klasickou těžkou, lehkou pěchotu, jízdu a čaroděje. Jednotky mají i svůj speciální název jako vrahouni nebo mamutí jezdci atd. Jelikož válka v zemi pokročila natolik, že se armády již velmi promíchaly, můžete namixovat vojsko všech ras ve hře se vyskytujících a skloubit tak neilepší vlastnosti těchto národů. V potaz musíte brát právě tyto zyláštní schopnosti ras samotných, většinou dvojnásobnou rychlost v určité oblasti. Každá jednotka ve hře je reprezentována kostkou, kterou počítač při mnoha akcích náhodně metá. Výsledek ovlivňuje jakoukoli akci ve hře.

Bitva. Dobře, pokročili jste, máte bitevní legii, nyní vás čeká volba krajiny, ve které se bude bitva odehrávat, lako možnosti máte



vyšiiny (highlands), bažiny (swamplandl, pocoathud), roviny (flatand). Kromětéto klatické volby na každém terénu může stát třeba město, obdoba stonehange, chrám, vže å adšik, co obvíniuje teči jako je čičnnost magie aj. Děle zvolite draky, kteří budou během hry k dispociic. Pak už zbývají jen protihráčí (kolik a jak silnů) a hurá do bitov (pozn. značné ziednodušené!).

Okamžitě poznáte, co to je to komplikovaná strategie. Na rozdíl od takových hitů ia-





ko Heroes of Might and Magic nebo Warlords, je tato turn based strategie hodně založena na náhodě a když vám prostě kostky nepadají, nemáte

ky nepadaji, nemáte śanci. Magie hru hodně zpestřuje a právě díky ní se do hry mohou zapojit draci. Také díky ní to lee chvilku přežit. Ve výčtu kouzel najdete právě ono Summon Dragon. Zvolite místo, kam ho povoláte,

a nepřáselé mají vymaveno. Neštatné je, že pokud se na dané misté naležu taly vaše armálda, bude dalším člem ničíveho útoku. Koužla včoobecné josu rozděřena podle živila. Za normálních podmínek vládne armáda pouze etim živiy, ze kterých byla složena. Estují však míra, kde he použit jakkloší magie. Z kouzel se mi enjéve zamlouvalu černá, tedy deatnóvn nauje se svými lingers of Death (pnty smrti), které mi vyhrály necitualu sivus smřina obbleením lizovými člcitualu sivus smřina obbleením lizovými člcitualu sivus smřina obbleením lizovými člfy (největší darebáci na Esfah). Použítelná jsou samozřejmě i jiná kouzla a ne všichni dají přednost zlu, zde reprezentovaném gobliny a právě lávovými elfy.

Proč? Svůj obrázek o hře si uděláte hned ze začátku. Na to, abyste pronikli alespoň do základů, budete potřebovat nejen pevné nervy a prášky na uklidnění, ale taky dost dobrý roubík, který vám zabrání věčně nenadávat u-

bohým rodredm. No snažili se, ale pokud s počitačovou szraegi pledestva szeraeji polestva, te vykresiené předloští zmosdu spocene lobotic postava dobovou straegi, nebo v thání koutiček zabírá s mulou znaštázkou polovim hermbo času. Dokážu pochopit hráže priodní končičo-kartičkové hry, jak štedují reodní končičo-kartičkové hry, jak štedují rebohužel sain energibi esto, počitačové vrhedují kontrolová spostava se postava soboli s vedni dobova muržiou. A za opravdu dobdí je, ač moderními nástroj, by se jim podesekhoujejší, ak kratelnější gameca, se sekhoujejší, ak kratelnější gameca.

 Dworkin
 Pozn. Hodnocení a recenze je psána z pohledu člověka, který se s necomputerovým

originálem nikdy nesetkal.

EXCALIBUR ★★ ★ ★ 49

Interplay. Strategie, fantasy, kostičky. Minimum: 486 / 66, 8 MB RAM, 2x CD, 40 MB HD, Win95. Doporučeno: PC 486 /100, SB. Testováno na: Pentium / 166 MHz, 32 MB RAM, 12x CD, AWE 64. Zapůjčil: JRC.



The Crow - City of Angels

SAMÉ RÁNY, VÝSTŘELY, VÝKŘIKY A NÁŘKY

- VIADIMÍR PONECHAL -

Černá skutečnost. Byl si zabit, ale ty se vracíš. Vracíš se zpět, aby jsi se mstil. Po světě chodí vrahové, kteří si nezaslouží aby v klidu dožili. Jejich seznam je krátký a strohý. Spider Monkey, Nemo, Curve, Kali, Sahar, Ashe, Judah... První je na řadě Spider Monkey. Platí pro ně jenom jedno. Po smrti je peklo...

Krev. Už jenom z obrázků vám musí být jasné, že "vrána" rozhodně není provýchto soupeřů budete mít ve hře tolik, až vás to bude mrzet. Hra má totiž něco kolem deseti levelů. Tak třeba zavítáte do hospody, na přístavní molo, loď, hřbitov, kostel, den smrti... No. potěšení na vaší straně. Co vy na to?

To je ono. Toto všechno však ještě ani zdaleka nenavozuje tu pravou atmosféru. Do red bych řekl, že se jedná o absolutně tuctovou záležitost, protože chodit něia-



Isou to zbraně s vysokou účinností a známe je s jiných úspěšnějších her. Jenže, co takhle vrhání explozívních barelů? To už zní rozhodně zajímavěji. A když k tomu přidám klasické zbraně jako nože, baseballové pálky, železné tyče, mačety, meče, zápalné láhve (Mozartova klasika)... To isou tv pravé zbraně pro rváče. Moje největší nadšení však steině sklidila obvčeiná láhev... Ano, čtete dobře, láhev. Uchopíte láhev, přijdete k nepříteli a z bezprostředné blízkosti mu ji rozbijete o hlavu. Nebo ji po něm můžete hodit už z dálky. A to je další výborný efekt, který mě zaujal. Co uděláte s pistolí, kdvž vám dojdou náboje a proti vám se řítí útočník? Co by... Duchaplně, samozřejmě, že v rámci humanity, mu ji hodíte do hlavy... Je mnohem jednoduší útočit na omráčeného a dezorientovaného protivníka, než na rozzuřenou bestii.

středkem pro zabavení malých dětí. O tom mimo jiné informuje i nápis na krabici, mládeži do 15 nepřístupno. A není divu. Hra je plná násilí a krve. Se svým hrdinou chodíte 3D prostory a potkáváte bojovníky různého druhu a kalibru, kteří rozhodně nedají svou kůži zadara. Je velmi dobré, že každý z těchto bojovníků se snaží bojovat trochu jiným způsobem. Tak třeba montér nebo co to je (je v montérkách a na očích má svářečské brýle) se vám snaží dostat na tělo a potom vás duchaplně chytit do svých obrovských klešťovitých rukou, ve kterých vaše křehké tělo podléhá obrovským tlakům. Černoch bojuje systematicky a uhýbá úderům a sám se snaží dělat ienom drobněiší výpady, které vás sice zraňuji méně, ale zase o to častěji. Můžete si být jistí, že tako-

kým bludištěm a mlátit se hlava nehlava, to mi moc inteligentní a hlavně zábayní nepřipadá. Spíš naopak, násilí už bylo dost a dost. Co však dodává této hře tu pravou bojovou eleganci? Jsou to různé předměty a zbraně, které cestou nalézáte. předměty samozřejmě používáte pro boi. Ve hře jich najdete vekou řadu a mají více či méně ničivé

účinky. Mezi ty silnější bych zařadil třeba samopal, pistoli, brokovnici, či jistý druh naváděného granátometu. Ano, zatím se nejedná o nic vrcholového.

Jenom krev. Ták... Začal jsem trochu tvrdě, ale lhal bych, kdybych tvrdil, že tato



hra používá jako image pouze svaly a krev. Naidete tady také náznaky arkádních pryků. Tak třeba se musíte dostat přes nádrž. lediná možná cesta je přes trupky, přes které však běhají nějaké dva elektrické výboje. le nutné podotknout, že trupky isou také dvě a tak se vlastně vždy vyhnete nebezpečnému výboji tak, že se pověsíte na druhou stranu. Nebo vám v cestě leží výbušné bedny, které musíte odházet, abyste mohl dovolit pokračovat dál.

Grafické zpracování. Grafika ve hře leží na jakési pomyslné hranici mezi průměrem a lepším průměrem. Není špatná, ale rozhodně jsem měl čest i s lepší. Zato musím podotknout, že se mohli autoři rozhodně víc pohrát s animacemi prostředí. Nejsou totiž praktický žádné a neustále koukání na pevné prostředí za chvíli omrzí.

Zato animace postaviček jsou zpracované celkem slušně. Kopy, boxování, salta, úskoky... To jsou fakta, na které nemusím ani poukazovat, protože právě na nich stojí tato hra a bylo by zbytečné je nějak obzvlášť popisovat. Jsou prostě OK. Animace soupeřů také nemají chybu. Hlavně ty, když ob-



Stinné stránky. Velmi rád bych se jim vyhnul, ale neide to. Nedostatky isou totiž dost podstatné, i když jich zrovna moc není. Všimnul isem si, že mi nefungovala ur-

čitá kombinace kláves. Když isem se chtěl rozběhnout, zmáčkl jsem "dopředu" a "běh". To bylo ještě všechno v pořádku,

tevřela neviditelná zeď. Střílím na protivníka, ale náboje narážejí těsně za hlavní na cosi co není vidět a protivník mě samozřejmě zatím zastřelí. Nemluvě o tom, že v takovém případě vlastně ani nic nemůžete dělat. Další vada této hry: Když je váš hrdina na dosah protivníka, přepne se do jakéhosi bojového módu a nedá se

s ním pořádně chodit. Takže když po vás někdo takto střílí, než k němu doidete, tak

Posledním nedostatkem je obcházení překářek. Zdi nebo jiné překážky musíte obcházet poněkud z větší dálky, protože jinak je prostě neobeidete. Nezájem, že je tam prázdný prostor. Prostě to nepůjde.



drží nějakou nadílku. Rozhodně mezi nejhezčí pohledy hry patří, když proti vám stojí dva protivníci těsně vedle se. Uděláte otočku... Oba dva dostanou své těsně po sobě. Potom je dvěmi nádherně laděnými obousměrnými údery doděláte tyčí, kterou držíte v ruce. Pohled hodný kvalitního akčního filmu.

Jenom snad jeden nedostatek bych měl na akční stránku. Dost mi chybí přepínání pohledů. Občas se stalo, že jsem musel bojovat způsobem, že isem pořádně ani nevěděl, proti čemu bojuji.



Hrdina se skutečně rozběhl. Jenže potom příšla snaha upravit směr klávesou "vpravo". Nereagoval. Tak jsem to zkusil "vlevo" a reasoval. Je to takový detail, dá se bez něi žít, ale proč? Že by to byl problém jenom mého počítače? To se mi nezdá

O moc závažnější jizvou na hratelnosti ie střelba. Stalo se mi, že isem tříkrát či čtvříkrát skončil misi jenom kvůli střelbě. Tento problém je znát hlavně na lodi. Já mám pistoli, protivníci mají také tyto zbraně. Prvního zastřelím, ale ten druhý ne a ne. Někdy se mi stalo, jakoby se přede mnou o-

Touto hrou jsem dost zaskočen. Není to taková ta bezduchost v podobě Mortal Kombatu. Ani náhodou. Tato hra něco do sebe má. lenže, neihorší ic. že obsahuje i dost podstatné chyby, které se podepsaly na hodnocení. Škoda... -- Vlapon

EXCALIBUR *** * 65 Acclaim. Akčni, 3D bojůvka. Minimum: Pentium / 75 MHz. 8 MB RAM. 2x CD. Doporučeno; Pentium / 120 MHz. 16 MR RAM. 4x CD. Testováno: Cyrix / 200+ MHz. 16 MB RAM, 2x CD, 58 16 ASP, 53 VISION 864 2 MB Poznámka: nad 15 let



X-COM3 - Apocalypse

UFOLOVCŮV PRŮVODCE X-COMEM.

- PAVEL PLUHÁČEK -

onečně se vám dostává do rukou pár rad a informací o této maniakální hře - staré lesendě v novém kabátě. Už na první pohled je vše "o něčem jiném", a právě proto isme zde MY. Pro těch pár odsouzení hodných k smrti gilotinou, co neznají UFO:



Enemy Unknown ani X-COM: Terror from the Deep, mám kromě onoho francouzského revolučního vynálezu i stručné shrnutí historických faktů. Dále se podíváme na pár věcí v ovládání hrv. které by nemuseli být z manuálu zcela jasné, a nakonec se dostaneme k několika informacím o herních principech a strategiích (až v dalším čísle; jinak by to sežralo celý výtisk).

Stíny minulosti. Ufobiice, kteří už pár "Alienů" vydusili, asi tyto věci moc neudiví, steině tak jako ty poctivce mezi vámi co si čtou návod i když nezakysli.

Tedy: První invaze mimozemšťanů přišla roku 1998 (už za rok?), kdy byla po pár marných pokusech o vojenské řešení problému jednotlivými státy ustanovena organizace X-COM (Extraterrestrial Combat Unit = Jednotka pro boj s mimozemšťany). Té se po pár letech podařilo lokalizovat mateřskou základnu mimozemšťanů na Marsu (oblast Cydonie) a vypořádat se s ní.

Podruhé se UFO začala vynořovat z hloubek oceánů přímo na Zemi kolem 2040. Tato hrozba byla opět zažehnána X-COMem, který znovu povstal ze svých trosek. Město T'leth, které čekalo na oživení přes 65 milionů let, bylo nalezeno a posláno do horoucích pekel.

Ovšem po této drastické bitvě se výrazně zhoršila kvalita ovzduší, a tak lidé začali kolonizovat další planety. Ti, co zůstali na Zemi, zbudovali město Mega-Primus - vaše budoucí působiště. Toto město kvetlo až do nedávné doby, kdy náhle začalo nevysvětlitelně upadat. Senát uvěřil, že je to opět vlivem mimozemského působení, a tak začal taině financovat X-COM. A je pochopitelně pouze na vás, abyste tuto důvěru nezklamali.

Ovládání. Popisovat kompletní ovládání celé hry by bylo na dlouho a taktéž poněkud zbytečné - vše naleznete v manuále (a jakpak to, že nemáte manuál?), a proto zde uvedu pouze pár ujasňujících detailů.

a) ovládání ve městě (Cityscape)

Nejdůležitějším ovládacím prvkem je lišta uprostřed spodní části obrazovky, odkud vše sledujete (štíty vašich vozidel a UFO, stavy výzkumu, vztahy s jinými organizacemi, atd.) a také zde otevíráte další okna odkud řídíte běh vašich bází, vyzbrojujete vojáky a vozidla a případně uplácíte organizace. Kliknutím na jakoukoli budovu otevřete informační okno, kde vidíte seznam vozidel a agentů zde přítomných, Odtud můžete dát příkaz k pátrání po mimozemšťanech nebo k vyrabování budovy.

Uvědomte si, že v budově mohou být mimozemšťané, i kdvž není označena na maně červeným kruhem. Ten se zde obieví, když se dozvíte od policie o přítomnosti cizáků (okno "Alert") a postupně se zmenšuje až za pár hodin zmizí (což opět neznamená, že zde neisou vetřelci). Mimozemšťané se postupně začnou šířit z budovy kam je umístí UFO (šedé potrubí mezi UFO a budovou) do budov přilehlých. Proto se hodí okamžitě vpadnout do budovy, do které byly ufoni přemístěni. Takto se vyhnete dalším misím v přílehlých budovách a máte klid dokud nepřilétne další UFO. Mimozemšťané se také rozlezou od ztroskotaného UFO pokud ho nevyřídíte sami. Samozřejmě nejlepší je všechny transportní lodi zlikvidovat, dokud nestihnou vylodit svůj náklad v naší dimenzi.

Sestřelíte-li UFO (cnash-landed), tak na tzv. UFO misi se dostanete, že nalodíte své agenty do vznášedla a dáte "Attack" na trosku UFO. Poté co přilétnete k UFO po vás nebude požadováno potvrzení začátku akce, jako například při vpádu do budovy při poplachu (Alert). První dva typy UFO stačí pouze "sebrat" vznášedlem s posádkou a Cargo modulem. Dávejte si pozor na velikost prostoru v Alien Containment.

Normální mimozemšťané i jejich těla vyžadují 5%, Chrysalis 10%, Psimorph Megaspawn 60%,

Oueenspawn a Overspaum 100%. Snadno se vám může stát, že přilétnete zpět na bázi z libovolné mise, dáte Alien Containment a zijstíte, že se vám tam už nevejde nový přírůstek. Proto se hodí vždy "vyhodit" všechny již prozkoumané organismy (pozor: prozkoumáním živého mimozemšťana získáte i jeho mrtvolu).

S vašimi vozidly můžete vletět/vjet do jakékoli budovy bez obav o jeho osud. Právě takto dopravíte své agenty do budovy okupované mimozemšťany nebo do nepřátelské budovy kterou chcete vyrabovat (oblíbené isou _Raidy" společnosti Cult of Siriu). Stane-li se vám, že nemáte dopravní prostředek pro dopravu agentů, můžete zadat přímo jim "Go to building" a oni se tam dopraví buď transportním potrubím anebo pomocí taxislužby společnosti Transtellar, pokud s ní neiste v nepřátelském vztahu (Hostile),

Tím se dostáváme k dalšímu okruhu: diplomacie. Podle vztahů s danou společností je ovlivněna určitá činnost (viz další kapitola a číslo). Důležitým pravidlem je, že společnost, která je vůči vám nepřátelská (Hastile - Unfriendly nevadí) vám neposkytuje žádné služby (nepřepraví vás, neprodá vám zboží, atd.). Vztahy se společností lze vylepšovat (jak jinak než) uplácením. Společnost pod kontrolou mimozemšťanů se stane k X-COM nepřátelskou a nelze ji uplatit. Nebezpečí převzetí vlády nad společností hrozí v okamžiku, kdy její infiltrace vzroste nad fialovou čáru na grafu infiltrací společností.

Na závěr se hodí připomenout četné "hot-kevs", které ve hře existuií. Naleznete je na konci manuálu, a jejich využití urychlí ovládání hrv (hlavně přepnutí na manuální ovládání M a zastavení času SPACE). Taktéž se hodí uvědomit si skutečnost, že ke zvolení svých cílů pro kliknutí mvší, můžete použít jak pohled na město tak i mapu a to zcela bez rozdílů.

b) oyládání soubojů (Tactical Combat)

Tato část hrv, byť na první pohled zcela odlišná od svých předků, je ovládána velice podobně, takže hlavně ke změnám (základní ovládání vám hned veide do krve, i kdvž iste nehráli některý z předchozích dílů?!?!?). Asi první z rozdílů: výběr Real Time (dále RT) versus klasický Turn Based (TB) způsob o-

Quantum Physics Research



Biochemistry Research



vládání hry. Skalní X-COMáky bude asi problém přesvědčit pro RT, ale tvrdí se, že RT je trochu záživnější, ale nebezpečnější a náročněiší na lidi (např. neexistuje někam naběhnout jedním agentem a zkosit 5 ufonů, i kdvž je to přesně vypočteno s časem). Ale přesto je základní ovládání téměř totožné.

Prvním rozdílem budou možnosti pohybu. Přibyly nám zde ikony pro běh (Run) a plazení se (Crawl). Potřebujete-li pouze zalehnout, nezapomente se zase zvednout (ikony chůze či běhu) před dalším pohybem (plazení spotřebuje hrozného času), Běh je to samé jako chůze pouze je dvakrát rychlejší, ale také konzumuje rychleji výdrž (Stamina). Įste-li na dně se silami, pohybuie se agent dvakrát pomaleji.

Také střílení doznalo změny. Místo zvolení si zbraně a následného způsobu střelby, máte po ruce ikony pro všechny typy střelby, z nichž je jeden konstantně zvolen (platí i pro Opportunity Fire v TB). Nejvýraznější změnou ve střelbě bude asi jeií rychlost. Např. ze začátku stihne průměrný voják vystřelit na Auto-Fire z M4000 kolem 50-60 ran za kolo (někdy to jsou fakt jatka a to nemluvím o Toxigunu). V RT si povšimnete toho, že vystřelíte tříkrát zatímco ufon jednou. Střílet můžete buďto klasicky (kliknete na zbraň, zvolíte cíl a střílíte) nebo kliknutím pravým tlačítkem na nepřátelskou jednotku (všichni zvolení agenti začnou střílet ze všech střelných zbraní v rukou). Sriella klade otizzásobníků

Zásobníky se mění

automaticky a tato činnost nespotřebovává žádný čas, stejně jako jakékoli změny ve vašem vybavení, pokládání věcí a odjišťování



granátů. Zvedání a hod předmětů už nějaký čas potřebují. Tyto problémy pochopitelně v RT odpadají.

Další změnou je pohyb ve skupinách, Do těch se rozdělíte před misí, ale i v jejím průběhu lze vojáky přehazovat mezi jednotlivými skupinami. Jejich ovládání je jasně popsáno v manuálu.

Hod eranátem umožňuje explozi již při dopadu. V RT se nastavuje prodleva v desetinách sekund po dopadu. Velmi se zvýšil význam kouřových granátů. Iste-li zahaleni v oblaku kouře, neiste vidět ani na čtvři políčka. Navíc upuštění granátu pod vlastní







nohy vás nestojí žádný čas (mluvím o kouřovém, ale i normální je vhodno občas tak-

to použít - kdvž na vás civí z bezprostřední blízkosti 5 Hyperwormů a vy

Merapol máte Armor o X-COM Armor nemluvě). Taktéž zde existuic množství

kláves pro urvchlení činnosti.

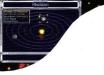
Rozhodně se naučte PgUp a PgDn pro pohyb obrazu mezi patry a 1..6 pro označování skupin. SPACE (zapauzování) v RT je

prohlédnout stromy vynalézání (hlavu ze ně nedám). V dalším čísle přinesu více podrobných informací o jednotlivých částech hry a také pár užitečných strategií a rad. Nakonec bych rád upozornil ty z vás, kteří máte přístup na Internet na adresu www.gametemple.com/x-com, kde naleznete vše možné o X-COM Apocalypse.

To je prozatím vše. Nahoře si můžete

nezbytností.

- Pouchetty



Master of Orion II:

RADY PRO ZAČÍNAJÍCÍ IMPERÁTORY

- PAVEL PLUHÁČEK -

Battle at Antares

Tento soubor rad bude především pro začí-nající imperátory, kteří isou zmateni sice poměrně průhledným, ale i velmi rozsáhlým ovládáním hrv. Dále uvedu pár svých zkušeností a nakonec pro otřískané likvidátory Anataranů i pár strategických rad, které mohou porovnat se svými zkušenostmi. Patříte-li mezi maniaky, likvidující Antarany tak dvakrát denně v Huge Galaxii na Impossible level, pak se asi těžko dozvíte něco nového.

Vzhledem k tomu, že hra je k sehnání s českým manuálem, pak se nebudu rozepisovat o detailech ovládání, ale pouze o problematičtějších případech. Pouze připomínám, že stiskem pravého tlačítka myši lze téměř u všeho získat nápovědu.

Nová hra. Po vámi zvolené tváři galaxie a obtížnosti si vybíráte svou rasu. Nastavili-li jste obtížnost vyšší než Easy, můžete kliknout na Custom a vytvořit vlastní rasu. Zvolíte si vaší podobu, a poté máte na výběr z řady kladných a záporných vlastností, jejichž součet bodů (pick) nesmí přesáhnout 10, ale ani



součet záporných vlastností nesmí být vyšší než -10. Z toho plvne že si můžete vybrat maximálně -10 na záporných a +20 na kladných schopnostech. Toto je asi všem jasné, a tak bych uvedl několik schopností, které stojí za zmínku. V zásadě je nutné hned ze začátku se rozhodnout, iakou strategii zvolite, Více méně lze zvolit útočnou, nebo spíše diplomatickou cestu šíření vaší moci. Útočný způsob bude buďto a la Stalin - převálcovat vše hrubou silou a přečíslením, nebo elegantněji vyzbrojením se a dobýváním pomocí moderní techniky. Jste-li mírumilovnější, potom je zde možnost pomocí charismatické rasy ovládnout ostatní i bez hrubé síly nebo se vrhnout na vědu a držet si hranice jenom technickou převahou.

Okruhy Farming, Industry a Science, znamenají bonus, či postih pro každého zaměstnaného tvora v daném oboru. Co se týče vládního zřízení, zdá se mi diktatura postačující, ale chcete-li vše vést diplomaticky a s minimálním užitím hrubé síly, potom demokracie dělo a kteří se nehodlají vědami moc zabývat, postači Uncreative. Telepathic: Velmi výhodná vlastnost pro

bojování bez použití vojska. Lucky. Rasa, které se nestávají pohromy, Podle mého názoru zbytečnost, protože po-



přiide vhod. Dále pár speciálních schopností (Special Abilities)

Low / High G World: Závisí opět na vaší taktice ohledně užití vojenské síly. Dále low G World rasy mají vyšší postihy na produkci na planetách s vysokou gravitací. Arifacts World: Je velmi výhodné pro

rychlý technologický postup ze začátku hry. Lithovore. I za cenu 10 bodů, výborná vlastnost. Problémy se zásobováním vašich obyvatel jídlem, odpadají až na zajatce z jiných ras. Rozrůstáte se rychleji, protože nepotřebujete používat určité procento vaší populace na zemědělství.

Repulsive. Volte pouze nestojite-li o diplomatické řešení problémů. Chariomatic Iste-li naonak pacifisté, pak vám tato vlastnost asi přijde vhod.

Unconstine / Constine Tyto schopnosti jsou více popsány v části pojednávající o výzkumu. V principu, hodláte-li ohromit okolí technickými vymoženostmi, pak se bez Gnative neobeidete. Naopak pro destruktivní typy, kterým stačí k dobývání trapné laserové hromy přicházejí zřídka. Omniscient. Hodí se, abyste věděli, k iakým planetám se vydat.

Ovládání. Ovládání je popsáno v manuálu, proto pouze stručně. Tlačítka na dolní části obrazovky (tzv. Manažerská tlačítka), vám poslouží k ovládání a správě vašich kolonií, velitelů a ke kontrole flotily. Dále lze tlačítkem získat informace o vašem technickém pokroku, srovnání s jinými rasami, jejich vlastnosti a také celkovou nápovědu (Reference). Tlačítka na pravé straně obrazovky vás pouze informují o různých stavech vaší říše (kromě posledních dvou pro zlikvidování některých vašich Freighter Ships a ovládání technického výzkumu).

Vvnalézání. Co se týče této části vaší správy. je podstatné jste-li rasa s vlastností Creatiny. Uncreative a nebo ani s jednou z imenovaných. Výzkum je rozdělen do osmi vědních oblastí, v kterých lze zkoumat různé technologie. Každý výzkum poskytuje 1 až 4 aplikace dané

technologie. Jste-li rasou kreativní, potom vždy získáte všechny tyto aplikace. Nejste-li ani Creative ani Uncreative, potom si můžov vybrat, kterou z aplikací objevit. Uncreative rasy mají vždy na výběr pouze jednu aplikaci.

Výjimkou jsou tzv. General Technologies, z kerych získáte vády všechny jejich aplikace, nezávisle na vsáich schopnostech, Je to pouze těchto pár technologií z počátku: Engineering, Nuclear Fission, Cold Fusion, Electronics, Physics. Nezískané aplikace, mustte získat např. diplomatickým vyjednáváním nebo šjoináží.



Zvláštní výjimkou jsou Hyper-Adnanced Technologies. Jsou vědními obory, které už nelze použít na žádné praktické aplikace, ale získáváte za ně body do celkového skóre a umožňují další miniatrurizaci (víz. dále).

Lodé. Lodé se délí na dva druhy: na lodé podprimé (Suparr) a lodé viderió (Cambar). Podpřimé lodě můtřec stavět po objevení Poter / Cold Fusion (je to General technologie, takle je dostupná všem). Jestílže se některé z těchno lodí dostanou do systému, kde se vystěmu přežitěcké lodé (musite þýs v danou stranou ve vilečném stavu) a není s ními žádná vše výsteků dočí, jouo zničeny.

Freighter Fleet, sloužící pro přepravu potravin a lidí mezi systémy vaší říše. Nejsou na mapé viditelné a jejich potřebný počet bývá závislý na velikosti vaší říše. Vyrábějí se po 5 lodích.

Colony Ship je loď schopná založit základnu na planetě. Mají hyper-prostorové motory, takže se mohou pohybovat po hvězdných systémech.



Outpost Ship jsou jejich menší a podstatně levnější verzí, které zakládají na planetách pouze základny. Ty se hodí pouze pro delší dolet vaších lodí (viz. dále). Transport Ship je posled-

ní z této skupiny. Slouží k přepravě mariňsků do cizích systémů a k invazi na planety. Nutno rozlišovat mariňsky v těchto lodích a ve válečných lodích, kteří slouží k zajetí cizích lodí. Välečné lodé se děli podle velikosti na: Deztonez.

Grainer, BattleShip, Titan, DoomStar, První čtyři typy Ins stavět po vynalenení Power / Nuclear Fisson a Chemistry (chomistry (oboje technologie jsou také General). Na dvě největší je nutno objevit v Construction technologie dstro Construction (Titan Construction) a Planetoid Construction (Doom Star Construction)

Existence téměř všech lodí vám spořtěbovávé vdetledké body. Ty máte za cistujúť Szar Base(1) / Bantlenatine(2) / Szar Fortrent(3), ktoře s dále násob ra nekteré vnjaleže, Freighter Skip vám spořtěbuje 1 bod pouze pokud je zovana pauřířaní. Podpárné lodé jinak spotřebují po 1 bodu a válečné podle velikosti 3 2 6 bodů. Nemies i dostatek bodů, potom jou některé lodé podporovány z vaších příjmů (10 BC za katýdy chybějí v detloselý bod).

Pončkud podívným způsobem je řešen dolet lodí. Ten je vyřešen tak, že loď se smí vzdálit až do patříčné vzdáleností (podle velikosti palivových článků na lodí a případných speciálních zařízení) od jakkoli kolonie nebo základny (Onspost). Příčemě můžtete létat dola zo neobvědených svěšenech iak dlouhchore, i ladyž nemáte kde doplnir palivo, ala nemáte se vadáli véc. než abysu se mohli vrátír. Máše-li sa nájkou rasou uzavěnna alánci, jak mlážete používat jejích systémy pro doplnění paliva. Praktický se o nejaké doplňování palivových dlanká vůbec nemusté saraz, přestode manuál je toho plný. Jenom nemíte ležit moč daleko. Ještiže se náhodou ocitne vaše lod mimo dolet, (rničení važí zákdadny, vpověčení aliance...) pak se automatický rozleří k važemu nejlůžištímu systému.

Čas od času objevite rychlejší a lepší motov. O jejich výměnu se nemusíte starat. Okamžitě po jejich objevu se věch lodích provede "upgrade" motorů. To se ale netýká zaměřovacích počítačů, štrůt, pancěřování ani jimého zařízení na lodí. To si musíte přestavět sami, i když vám je to téměř okamžitě nabíd-

nuto při přestavbě lodi. Tím se dostáváme k dalšímu úkolu: návrh (Design) a přestavba (Refit) lodi. Pro návrhy lodí máte celkem pět typů (slotů) které můžete použít. Obě činnosti využívají steiné pracovní okno. Práce s ním je popsána v manuálu, takže opět pouze krátce. Vyberete si velikost lodi (abvste lod-mohli postavit musíte mít daný typ k dispozici, ale navrhnout můžete cokoli) a případně změníte její ikonu a jméno (nelze u přestavby). Dále si můžete vybrat z vynalezených štítů (jejich síla je rovna pěti násobku velikosti lodi za každý typ štítu Class... shield), zaměřovací počítač, zbraňové systémy a speciální systémy. Motor a pancéřování je vždy zvoleno to nejkvalitnější. Různé modifikace zbraní nemusí být k dispozici, jestliže jste ještě nedospěli k dostatečnému stupni miniaturizace. Miniaturizace dosáhnete objevením nové technologie ve stejném vědním oboru. Např. po objevení Fusion Physics, se vám zmenší Laser Cannon, Miniaturizace o každý stupeň sníží náklady na výrobu o 5% až 25% a velikost o 10% až 20%. Tento proces probíhá u všech systémů (nejen zbraní) až na výjimky (Heavy Armor).

Boj. Co se rýče soubojů, je ovládání pomérně jednoduché a opět popsané v manuálu. Tedy jenom pár připomínek. Vystřelíte-li na cizí objekt, kterému sračí pár tan, a máte v jedné pozici nainstalováno řekněme 20 paprskových zbraní, potom se spotřebuje pouze tolik výstřelů solik sračí na zničení doli. Lod





je zničena, jestliže jí zcela zničíte konstrukci (červená čára). Bombardovat planety, lze buďto z bezprostřední blízkosti, nebo pomocí bombardérů či nosičů bomb z větší vzdálenosti. Spíše než rakety používejte (energetická) torpéda. Nelze je sestřelit. Při vylodění musí být loď beze štítů na dané straně s kterou se dotýká vaší lodi a musí být nepohyblivá (Immobile). Opět existují speciální systémy, které lze použít na přenos voiáků na větší vzdálenost a s kterými se lze vylodit i za jiných podmínek. Při vylodění lze buďto cizí loď (stanici) poškodit nebo zajmout. Při poškození dojde ke zničení několika systémů (zbraňové, štíty, motory....). Podaří-li se vám objekt zajmout a jste-li telepatickou rasou, potom ho můžete ještě v této bitvě použít. Mariňáci na vojenských lodích nemohou napadnout planetu.

Útok na planetu může proběhnout, jestliže planeta nemá už obrané stanice, ani se v systému nevyskytují obranné lodě. V případě invaze (musíte mít přítomné transportní lodě) se objeví akční scéna z útoku na planetu, která dopadne podle různých faktorů, ovlivňujících boj (hodnoty jsou vypsány na horní části obrazovky). Také můžete planetu vybombardovat před vpádem, anebo ji takto zcela vyhladit.

Co se týče soubojů s vesmírnými monstry a Antarany, dejte si pozor, protože některé zbraně na ně nemusí působit (Ion Pulse Cannon)

Námezdní velitelé. Velitelé (Leaders) se dělí na Vůdce kolonií (Colony Leaders) a Lodní důstojníky (Ship Officiers). Celkem můžete mít čtvři pro kolonie a čtvři pro lodě. Vždy, když vám přijde nabídka k najmutí vůdce (Hire), dobře rozvažte, zda-li ho potřebujete (např. Lithovore rasa nebude potřebovat vůdce se schopností Farming Leader, leda na zajaté kolonie). Odmítnete-li máte ještě cca. 30 kol na rozmyšlenou (naleznete ho



v okně Leaders). Vůdci mají efekt buďto elobální (Spy Master, Famous), nebo pouze na daný hvězdný systém (Labour Leader), či loď (Westoner)

Vůdce kolonií má vliv vždy na všechny kolonie v systému, do kterého je přidělen. Nenecháveite žádné vůdce ien tak volné, máte-li pro ně volnou kolonii a mají-li nějaký vliv pouze na kolonie (např. má-li schopnosti Megawealth, Famous a Diplomat pak je kolonii na nic).

Steině tak nenecháveite lodní důstoiníky poflakovat se, máte-li pro ně loď. Preferujte ieiich umístění na útočných lodích (pochopitelně pokud nechystáte velkou defensivní akci). Deite pozor na to, aby vám důstoiníka nezabili s lodí. Lze tomu předejít nainstalováním Survival Pods na lodě nesoucí velmi dobré důstojníky. Vždy ale musí přežít alespoň jedna loď, která by mohla tyto tvory zachránit.

Diplomacie. Diplomacie je velmi důležitou součástí vaší politiky. Chcete-li vykonat iakýkoli diplomatický akt, provedete to z okna Races. Podle vaší situace a vašich činů můžete být se všemi rasami v těchto poměrech: válečný (War), příměří (Peace Treaty), pakt o neútočení (Non-Agression Pact, neplést s Alliance), aliance (Alliance) a žádný (No Tream). Dále lze navázat obchodní a vědecké smlouvy (Trade / Science Treaty), které jsou obzyláště výhodné. Trvá asi 5 kol než se vytvoří (po tuto dobu platíte nějaké peníze), ale

poté na tom velmi vyděláte. Deite si pozor na příkaz Surrender. Znamená to že se vzdáváte vv (ne požadavek, abv se vzdal daný národ). Další volbou v tomto menu je použití špionů. Všichni vámi vycvičení špióni isou v pravém dolním rohu a slouží jako kontrarozvědka. Odtud je můžete přemístit k dané rase, a zvolit špionáž (Espionage), sabotáž (Sabotage) nebo skrytí se (Hide) do doby než budou opět moci vyrazit. Úspěšné sabotáže vám určitě za chvíli zajistí válečný stav. Zato špionáž je aktem mírumilovným. Lze však požádat o zastavení špionáže.

Pár rad na závěr.

a) Teče-li vám do bot, neváheite se snížit natolik, že dáte oponentovi nějaký vynález a uzavřete příměří (steině z něi pak vymlátíte

b) Vždv mějte připravených pár špionů a při vstupu do války je hned nastavte na sahoráže

c) Požádá-li vás dobrý spojenec (Alliance) o vyhlášení války společnému nepříteli, dobře si rozmyslete zápornou odpověď.

d) Z Antaranů nemusíte mít strach máteli dobře zabezpečenou planetu a na orbitu kolem ní pokud možno Star Fortress. Máte-li vše vynalezeno pak na ně v klidu vtrhněte (přes Dimensional Portal, nejste-li rasa Trans Dimensional). e) Nechcete-li, aby vám přerostl nějaký

soused přes hlavu, nedovolte mu zaútočit na jinou rasu (požadujte po něm ať s ní uzavře mír) f) Nezajímejte cizí hvězdné základny obíhající kolem planet. Stejně vám po dobytí

planety nezůstane. g) Cizí lodi nestojí za zajetí pokud nejsou

pořádné. Nelze je přestavovat, a pokud "koušou" tak je raději zlikvidujte.

A to je asi tak vše. Máte-li nějaké další zaiímavé zkušenosti, podělte se o ně s ostatními čtenáři a napište nám. Závěrem bych chtěl poděkovat kolegovi M. Poltierovi (toho času téměř vyhozeného z FELu) za některé připomínky a nápady. -Pouchetty

The Neverhood

JAK VYŘEŠIT FORMELÁKOVY TRAMPOTY.

- JAN KÁLAL -





1. obr.1: Dynamitový panák. 2. obr.2: H.

Vúvodní místnosti uvidíte ležící postavič-ku - Klaymena, Probudte ho myší a třikrát stlačte páku. V další místnosti můžete cvičně slézt po žebříku, prozkoumat schránku a přečíst si poštu od Willieho. V jeho dopisech se totiž ukrývají rady pro další postup ve hře. S tímto návodem se tu však nejspíše moc neohřejete. Vylezte tedy zpět do předchozí místnosti. Tady nejdříve zatáhněte za

kroužek neiblíže dveřím. Právě jste spustili fialové rádio na jiné části Neverhoodu, které bude hrát ve hře důležitou roli. Přesuňte žravou past pod čtvrtý kroužek zleva. Na ten vyskočte. Past sežere kroužek a vy máte volnou cestu ven.

Vstupte do červe-

ného baráčku naproti. Z podlahy seberte kartu a pohlédněte na plastelínovou obrazovku. Jak má vypadat vyřešená hádanka a co se vytvoří, se můžete poučit z obrázku 1. Musíte všechny části panáka přeměnit na dvnamitové. Po úspěšné přeměně panáka opuséte místnost pravými dveřmi. Venku doiděte až ke skále s otvorem, ve kterém se zievuje nestvůra. Otočte se vlevo a pokračujte rovně. Klavmen si začne zkoušet zelenou hrací skříňku a začnou se dít věci! Seberte sirku, kterou nestvůra svými všetečnými klepety shodí. Sirkou zapalte dynamitového panáka a podstrčte ho potvoře. Vyjděte pravými dveřmi zpátky ven a dostaňte se k místu ná-

lezu hrací skříňky. Vstupte do jeskyně a nasedněte do červeného vozítka. Jedte s ním směrem dolů, čímž se dostanete na točitou dráhu. Musíte se dostat do jejího středu. Směr trasy tady udávejte jen po malých úsecích, jinak se vám to nepovede. V uprostřed se nachází tlačítko. To jednou stiskněte mělo by se ozvat zahučení. Pokud se tak nestalo, zkuste to ještě jednou. Nyní si to nasměrujte přímo pryč z jeskyně. Přede dveřmi do červeného domku pohlédněte vlevo.





Otevřete skalní vrata a tlačítkem zapněte studánku. Otočte se čelem vzad a postupte k muchomůrkovníku. Utrhněte si z něi tři bobule. Přes červený domek projděte zpátky

Ted vstupte do domu s "H" nade dveřmi. Na zemi se téměř sama k sebrání nabízí další karta. Klikněte na hlavolam na zdi. Musíte docílit toho, abyste utvořili něco podobného obrázku 2. Nově otevřenými dveřmi se dostanete do místnosti s přehrávačem. Seberte z podlahy další kartu a všechny pak zasuňte do přehrávače. Zamiřte svým pohledem k myší díře na pravé straně místnosti. Upravte si ii trochu pro svoji velikost a projděte do tmavé chodby. Rozsvičte si zeleným vypínačem a pokračujte v cestě chodbou. Musíte doiít až na úplný konec, zmocnit se kartv a vrátit se k nápisu The Neverhand Chronicles, Mate-li dostatek času, můžete si cestou číst texty na stěnách. Nenachází se v nich však nic důležitého pro dohrání hry. U výše zmíněného nápisu stiskněte bílé tlačítko na začátku černé čáry. To vám odsune bodáky a vy na plošině můžete sjet do další místnosti.

Vezměte si kartu a pomocí tlačítka znovu zahučte. Před výjezdem nahoru můžete ještě zatáhnout za páku. Nyní si v chodbě zhasněte a vrařte se do místnosti s houkajícím tlačítkem. Poznačte si zeleně svítící symboly na zdi - tv se vám budou hodit při směrování děla. Vviedte zpět na povrch a stlačením tlačítka na počátku černé čáry znovu vysuňte bodáky. Přišel čas návratu na náměstí,

Nyní iděte k domku se studánkou ve tvaru hlavy dinosaura a s píšťalami.



Nášlapnou plošinou si pusťte studánku a napijte se z ní. Následně vypitou vodu napliveite do píšťal vedle dveří. Kolikrát máte plivnout do každé z píšťal si vyčtěte z obrázku 3. Až budete mít napliváno, stiskněte tlačítko u dveří a vstupte do baráčku s televizounem. Vezměte si kartu a pak proiděte doprava do druhé části místnosti. Zmocněte se další karty a po bodácích vylezte do prvního patra. Seberte kartu a stlačte tlačítko. Mělo by se ozvat další, v pořadí již třetí zahouknutí. Chcete-li se bavit, můžete zatáhnout za provaz. Iděte zpátky na náměstí a otočte se směrem k fialové jeskyni. Vstupte do ní a dveře se třemi zámky otevřete postupným



stlačením všech tří tlačítek. Přejděte přes most a nasedněte do děla. Dotkněte se červené kružnice, čímž z děla vystřelíte a zbavíte se vody v řece. Opustte dělo a vejděte do žlutého domku. Pod oknem se nalezá další skládaka. Její podoba je vidět z obrázku 4, řešení se v tomto případě musíte



dobrat sami. Po úspěšném dokončení tohoto puzzlu stiskněte kostku se symbolem nahoru-dolík. Výděte ven a otoře se ke skále. Na malé obrazovce se postupně objeví 12 symbolů. Nakreslete si je všechny ve správném pořada poznače si, u kolikideho symholu se ozval hrůzyplný zvuk. Potom sejdčte po schodech dolí do prázdného korvya řeky.

Nalezněte smrtící jámu, do které rozhodně neskákejte;-). Otočte se vpravo a nasedněte do dalšího vozítka. Začněte s ním cestovat. Při rozhodování na křižovatce tvpu T se deite vlevo a pokračuite až k rádiu ve stěně. Poznáte ho snadno podle obrázku 5. Bedlivě poslouchejte, co se vám ozývá z reproduktorů. Pokuste si to zapamatovat. Vračte se zpět na T křižovatku a tentokráte se vydejte doprava. Na následujícím rozcestí se deite nahoru a zastavte se až u nákresu zkumavek s barevnými tekutinami. Měl by vypadat jako spodní část obrázku 6 (kromě úrovní hladin tekutin). Proto si tento nákres opět poznamenejte. Už není zapotřebí dále se plahočit vozítkem, a tak ho využiite pouze k návratu na dno koryta řeky. Teď dojděte k baráčku s velkou anténou a vstupte do něi Poblédněte na fialové rádio. Bude na něm nutno naladit stanici, kterou iste slvšeli z rádia ve stěně při cestování vozítkem. Úspěšné naladění vám otevře do té doby zablokované dveře. Ocitnete se v místnosti se zmenšovačem. Rozsviéte si zatáhnutím za provaz. Vidíte

na podstavě stroje v levé části místnosti vy-



ryto slovo BOBBY? Zhasněte a prohlédněte si vnitřek stroie. Na jeho ovládacím panelu se nachází jeden velký červený a pět menších rlačítek. Stisknutím červeného knoflíku si posvičte na krystaly. Jejich barvu můžete měnit pomocí šedých tlačítek. Tyto barvy se musí shodovat s obrázkem 7, chcete-li se zmenšit. Zkuste si vedle sebe napsat počáteční písmena anglických názvů barev správného postavení krystalů. Po zmenšení do trpasličí velikosti proiděte myší dírou v pravé části místnosti a pokračujte do další díry nalevo od zamřížovaného okna. Na místě s bystami panovníků se podívejte na zeleně svítící plochu napravo. Blíže si prohlédněte zkumavky. Napusčte do nich barevnou tekutinu tak, aby ieií úroveň odpovídala té, kterou iste si poznamenali při cestě vozítkem. Jako názorný příklad si můžete prohlédnout obrázek 6. Vy však nejspíše budete mít úrovně hladin jiné. Po dokončení nalévání otočte kohoutkem. Správně namíchaný lektvar vás zvětší do původní velikosti.

Prohlédněte si bysty, zvláště pak jednu napravo. Ta má totiž na hlavě písmeno H. v jehož dolní části dolní části se nalézá kulička. Dotkněte se této kuličky, vezměte si další kartu a vylezte po žebříku. V nové místnosti seberte kartu a všechny vaše karty vsuňte do přehrávače. Mělo by se jich tam nalézat již 11. Místnost opusíte otvorem, kterým je vidět cosi žlutého. Stroj na balkóně je dopravním prostředkem po království Neverhood. Nastupte și do něi, Blikaiící červené tlačítko stiskněte a potvrďte ho tlačítkem velkým. Klavmen bude přenesen na asteroid poblíž Neverhoodu. Vytáhněte hřeb držící řetěz. Tímto iste spoiili dvě části Neverhoodu a s čistým svědomím se můžete

9	8	00	1	10	3	100	170
Me	12	×	32	S		8	
m	Q	0	100	9	9	9	
H	Q	8	1		10	(3)	
06	Q	9	9	0	8	0	Ç
OB	Q.	ð	20	B.		9	1

obr.7: Krystaly. 2. obr.6: Zkumavky.
 obr.8: Odkrývačka.

vrátit do teleportéru. Teď jako cílovou lokaci zvolte žlutý knoflík s růžovým znakem. Zmocněte se dvou karet a stupačkou si otevětet dveře. Těmi rychle vyjděte ven. Dveře se ovšem po chvíli samy zavlou a díky tomu se vám to možná nepovede na první pokus. Dostaňte se na náměstíčko se dvěma domy.

Otočte se směrem k tunelu a pohlédněte na černou obrazovku nalevo od něj. Na ní se objevují symboly, které byste měli mít poznamenané už z obrazovky u kanónu. Symbol můžete potvrdit červeným tlačítkem pod obrazovkou, čímž se měnící obrazce přesunou o jedno místo doprava, Nahlédněte tedy do svých poznámek a symboly zastavuite podle vámi poznamenaného pořadí. Jediný rozdíl je v tom, že na místě pro obrazec doprovázený zvukem musí být symbol se zyukem odtud. Správné řešení je kvitováno gongem a vy můžete sebrat další kartu. Na klíč vyčnívající zpoza mříže z tohoto místa nedosáhnete. Z náměstíčka se teď vydejte do šedého domku s fialovými dveřmi. Myši požírající sýr se zbavíte šlápnutím na stupadlo. Pak projděte doprava, vezměte si kartu a prohlédněte si žluté místo na pravé stěně. Ďalší puzzle vyžaduje spolupráci s papírem a tužkou. Na papír si nakreslete tabulku o šesti řádkách a osmi sloupcích. Jelikož je téměř nemožné tuto odkrývačku vyřešit pomocí vlastní paměti, tak si vámi odkrytý symbol vždy zaznameneite na správné místo v tabulce. Nejschůdnějším řešením je v legendě přiřadit obrazcům čísla a celou tabulku vyplnit jen čísly. Až ji na papíře budete mít zaznamenanou celou, tak postupně stlačte vždy všechny kopie určitého symbolu. Řešení tohoto puzzlu nejspíše nebude vypadat jako obrázek 8. ale zaplnění tabulky u vás musí být stejné. Po dokončení této odkrývačky se vrařte do místnosti s fukarem a z ní tento-



Konec 2

kráte pokračujte doleva. Uprostřed chodby vá zastíhne dáli pruzde. Myš se dřamí musí dostat k sýru. Pro navígací použijte čumák myší, který vždy ukznuje ve směru správně díly. Po puzzlu pokračujte velovo. Ujměte se dvou karet a začněte posunovat projektor. Ten musíte dostat až pod fulkat a vystá ho nahoru. Jděte opět na náměstí a vstupte do baráčku rozan muchomářky.

Po animaci vejděte do okrového domku. Za pomoci potvůrky s palicí se propadnete na dno jámy. Překreslete si na zdí zeleně svítící symboly a seberte z podlahy kartu. Nastupte do teleportéru a při výběru zvolte tlačítko vpravo dole. Tunelem proiděte na rozcestí, kde se otočte doprava a pokračujte rovně. Dotkněte se červeného tlačítka na zdi a očekáveite další puzzle. Uvidíte tři symboly s čísly na kostkách vedle nich, Z vámi nakreslené tabulky si spočítejte, kolikrát se daný symbol objevil v odkrývačce. Toto číslo nastavte jako hodnotu na kostkách vedle něj. Až tak učiníte u všech tří, potvrďte výsledek tlačítkem se zahnutou šipkou. Změníte tím polohu medvídka na otočném rameni. Nastal čas vrátit se k fialovému rádiu.

Jákte tedy spěk k teleportíra a vybetre tely horní symbó. Z blákou přejděte do místnosti a zatálněte za zavěčený koudek. Opusté schody a oroverm mistnost se zmenšovačem. Fialové rádio naládrá do pravkránjí polohy a vsupne do korya řeky. Po schodech výlezen na břeh a vsupre do žilová předne v přednení se na na žipkou mohrovedoli Poduveje se na ni a šipkou mohrovedoli předute do vodovorné polohy. Opistice dům, přejděte přes most a zniněntí zmrtivustupe do jeskyně po porově a nasúnětí zmřti. vsupre do jeskyně po porově a nasúnětí zmřti. V suprednení vsuprednení se vedení vsetení do červeného vozínka. Spojení Neverhoodu vam přístupulno pokračování dřáty, tak se této dráhy budete moci sebrat klíč. Vratte se ke kanônu a nasedněte do něj. Nastavte v něm symboly poznamenané za zdí přiklad je uveden na obřázku 9. Klikněte na obě černě šipky a z kanônu vypalte. Měli byste robotovi ustřelit půlku hlavy. Pomocí šipek se

po ní vydeite. Na konci

Při moiností výbětu cesty se vydejte na alušína sakente jeliki. Vzařte se na rozcestí a vstapec do polomičených fiabových dvetl. Vezněte si karu a opt jelžet na rozcestí. Nyní vyděte do výtahu. Ve výším poschodí vši na zemí očekáry zoolekal kraz. Všechny karu z zaustie do mistrního přehrávake. Na konci příběhu všavá poslední kraz. Všechny karu z zaustie do mistrního přehrávake Na lošení přehrávake všavá poslední sa hode do objeke na kladkom paradpišílicí a ihmed a objeke na kladkom prostrují na přehrávake všech ných fialových dvetí. Použíne projektor dených fialových dvetí. Použíne projektor parad a zaměté ho. parad se zaměté ob.

Zamamenejte si pořadí klíčů a číslo ze zeleného nápisu. Klikněte na masivní modré dvete vptavo. Jak vypadá poslední puzzle můžete vidět na obrázku 10. Do které z očíslovaných děr daný klíč patří se můžere dovešdět z vámi poznačené informace. Po otevření







1. Neverhood. 2. obr.9: Použijte symboly za zdí pro zamíření děla. 3. obr.10: Kliče.

dosadne spět na zem a ve Bistein domína nazve sklátska do poloby schooli. Po stch sezven sklátska so poloby schooli. Po stch sezupe a v bazičku s annénou nalude na flaovém rádiu saznici. kterou je sve slovení spědiu v místech zobazených na obrázku 5 kozeleným orozome do ostanete ke zmenšovači, kterým se zmovu zrapaditez. Projdšte posupez dobem napýšmi držanu a na mostovači skystami se zase uvedře do přovodní velikovatí v kylezne po křelšku naboru a na blakoní vanpet a do telepostetu. Po nobelní clás nabova na v blakoní vanpet a do telepostetu. Po nobelní clás nem na vedení postavite nabova na v blakoní vanpet a do telepostetu. Po nobelní clás nem v sade nabova nabova se vedení nabova na vedení se nabova nabova se vedení nabova nabova se vedení nabova nabo

dveří se dostanete do místnosti s pěti přívázanými kroužky a další žravou pastí. Posuňte past pod první kroužek zprava. Vyskočte na nej a pak se zase pusíte. Past vás vyplivla do nové lokace. Teď již jen otevřít dveře...

Ve finále budete mít ještě jednu možnost rozhodnutí. Ta spočívá v předání vládcovské koruny. Budos si ji můře Klapmen nasatít sám (Konec 1.), nebo ji poctivě navrátí na hlavu Hoborge (Konec 2.). Být vámi, tak si v tomto případě uložím pozici a prohlédnu konce oba. Ten s Hoborgem je však daleko dešlá sťástních.

Doufám, že jste se při hraní této hry alespoň trochu pobavili. –SuperJohn - JAN KÁLAL -



Realms of the Haunting

JAK ZNOVU NABÝT SVOBODY - PRVNÍ ČÁST

CHAPTER I. Ze stolku u vchodu seberte knihu a zásobník (zásobníkem budu vždy myslet zásobník do pistole). Projděte chodbou do osvětlené místnosti a ze stolku u okna vezměte dálší zásobník. U psacího stroje po-

ky pistolí). Sejděte po schodech dolů až do místa se zábradlím a lávou za ním. Očekávejte dalšího démona. Pokračujte směrem dolů až k bazénku. Z něj postupně vylezou dva démoni. Po iejich smrti se tu rozhlédněte, měl by tu



tom seberte pistoli a zprávu, která z něj vyjede. Opusíře místmost dveřmi u psacího stroje a vystupte po schodech do 1. patra. Zde se na konci chodby nalézá malba se svíčkami vedle sebe. Zapalte je, seberte klíč, odemkněte jím dveře, které se nalézají v této chodbě, a vstupte do místmost.

CHAPTER II. Upozornění: Pokud budu zmiňovat nějaký předmět a ten může být sebrán, tak si ho vezměte. Z podlahy posbíreite čtvři zlaté hadí sošky (dvě jsou u okna, jedna u knihovny a další u krbu). U krbu se dále nalézá dopis a štít s dračím motivem. Pod obrazem mezi knihovnami visí tři masky a vedle dveří je sebratelný meť. Na stole leží tři dopisy a zásobník. Jedna univerzální rada pro zkoumání místností: Vypínač se většinou nachází na stěně u dveří. Pomocí sirek můžete zapálit všechny čtvři svícny. Sebrané hadí sošky položte do prohlubní na podstavci sarkofágu - v jedné z těchto prohlubní by již soška měla být zasazená. Zapněte gramofon a nařídte hodiny na šest. Nyní již můžete z místnosti odejít tajnými dveřmi v pravé knihovně. Jste v další chodbě - pozor na démona (zneškodněte ho z dálbýt jeden zásobník. Vydejte se po schodech dolů až k místnosti s pentagramem. Tady se ve výklenku nalézá kovová kulička a na zemi u tohoto místa leží další zásobník. Jinak je tu též démon a v bednách zásobník a střelivo (střelivem zase myslím vždy náboie do brokovnice). Z tohoto místa odciděte východem. ke kterému se dostanete od výklenku napříč přes pentagram. Východ vede k mostu přes lávu. Před vstupem do chodby si zapněte running mode. Do cesty potom jen krátce nahlédněte, protože se před i za vámi objeví démon. Vyběhněte tedy rychle zpět do místnosti s pentagramem a odtud všechny démony postupně zničte. Pak se vračte do chodby a idéte stále kupředu. Dostanete se do další místnosti. Jakmile však vstoupíte, objeví se tři démoni před vámi a jeden za vámi. Vyběhněte tedy chodbou pryč až na místo, ze kterého je budete moci bezpečně ničit. Až se jejich duše budou hezky smažit v pekle, vrařte se do oné místnosti a vezměte si odtud brokovnici. všechnu munici a dva zelené elixíry.

Pokud jste příšli o nějakou energii, můžete jeden (případně oba) vypít. Vratte se do pentagramové místnosti a na dveře použiite kuličku. Račte vstoupit. V místnosti za dveřmi se nachází čtvři zásobníky a střelivo (v prostoru mezi pohovkou a zdí), na skříňce je zelený elixír a dále ještě mapa Mauzolea. Z pentagramové místnosti nyní vyjděte východem u výklenku a chodbou pokračujte stále vpřed. Cestou vás nejspíše budou obtěžovat tři roboti (rezervujte si tři střely z brokovnice na každého). Po vstupu do předsálí velkého sálu lemovaném brněními rytířů, vejděte do otevřených dveří vlevo. Dostanete se do místnosti se sarkofágem rytíře. Neztrácejte čas a otevřte dveře pákou naproti místu vašeho příchodu. Pokračujte chodbou za dveřmi, které jste právě otevřeli. Příšel čas opět zapnout running mode. Po chvíli se totiž dostanete do místnosti, kde stále vznikají roboti, takže jejich postupné ničení by byl nesmysl. Vtip je v tom, že musíte co neirvchleii stlačit zlaté symboly rukou. Ty jsou celkem čtyři, přičemž dva se nacházejí na stěně vedle sarkofágu, třetí u místa vznikání robotů a poslední pak v rohu nalevo od prodloužení místnosti. Po této vaší mazané aktivitě se všichni zde přítomní roboti zničí. Vrařte se do místnosti s dveřmi a sarkofágem. Otevřete pákou druhé (velké) dveře a vviděte jimi. Chodbou pokračujte až na křižovatku typu T. Zde zabočte doleva a vydeite se kolem dokola z jedné strany zamřížované místnosti. Cestou potkáte pět démonů. Až bude okoli čisté, vstupte dveřmi do místnosti, kterou jste předtím obcházeli. V bednách se tu povaluje asi 6 zásobníků a 2x střelivo. Vyjděte ven a obeiděte místnost k její zamřížované straně, Zpoza mříže stlačte páku, která se nalézá uvnitř místnosti. Vstupte do dveří, které se stlačením páky otevřely. Ihned se objeví démon a dalšího očekávejte po sebrání klíče. V místnosti je ještě k nalezení 5x střelivo a 2 zásobníky. Až vyjdete zpět na chodbu, začnou se k vám přibližovat dva roboti, kteří něco nepěkného brblají. Pár přesných výstřelů z brokovnice jim však zavře ústa. Je čas vrátit se zpět do vámi zničené líhně robotů (na mapě označená jako renardez). Zde klikněte na zelený nápis a zacouvejte na zlatý podstavec. Dostanete se do velké místnosti, která je nejspíše svatvní,

Po otočení čelem vzad se vydejte do dvetí napravé straně. Robota, vyjde proti vám, zabije. Pokračuje vpravo, po schodech nahrou a skrz světělkující zeleno-modré pole. Mistnosti, do které jste se dostali, dominuje velký zelený trůn. Klikněte na něj a po sekvenci se vratre do mistnástky, kde leží zabirý robot. Vkročte do dvetř protějším schodikí. které vede do svatyně. Projděte dalšími dveřmi a ocitnete se v místnosti s bednami. Za povšimnutí tu stojí zásobníky a střelivo, což se zajisté bude hodit. Nyní zpět do svatyně a přímo ke dveřím s pákou a klíčovou dírkou. Použiite klíč sebraný v jedné z místností s bednami a veiděte. Po sekvenci pokračuite v cestě. až dosáhnete místnosti s bazénem. Před vstunem se však ještě vydejte doleva a následně zahněte doprava. Při příchodu k mostu zbystřete svoji pozornost, jelikož sotva na něj vstoupíte, objeví se společnost. Před vámi dva standardní démoni a za vámi druh nový, tzv. rohatec. Pro bezeztrátovou likvidaci je záhodno používat taktiky útěk-střelba. Po zneškodnění příšer přejděte most a zmocněte se dvou červených elixírů (účinnější verze zeleného uzdravovače). Potom se dostaňte do místnosti s bazénem a vystoupeite po libovolných schodech nahoru až k oltáři. Klikněte na něi a po položené otázce odpovězte take artefact, čímž získáte symbol The Shripe a hůl spětla.

Až filmeček skončí, utíkejte prvč, abyste dva vzniklé létavce mohli zneškodnit z dálky. Přišel čas vrátit se do svatyně a kliknout na hlavní dveře, jenž isou symbolizovány velkou



postavou v pavučině. Z výběru zvolte speak words of power. Před cestou po schodech nahoru ještě zničte dva démony, kteří mají tu drzost se za vámi zhmotnit. Při rozmluvě s knězem Florentinem budete muset zvolit všechny možné odpovědi. Kostlivce zabijte pomocí hole světla a následně si doplňte energii. Po této akci proiděte dveřmi a dveře v další místnosti si otevřete pomocí symbolu The Shrive. Ocitnete se ve velké hale s vodou a oltářem. Pozorný hledač si tu může přilepšit o dva zásobníky a tři střeliva. Na levé straně se u jednoho z výklenků s rytířem nalézá šestá hadí soška. Setkali byste se rádi s rytířem Aelfem. o kterém vám již cosi říkal váš otec? Žádný problém, stačí pouze dojít k oltáři, jenž je



k nalezení v této hale. Po rozhovoru seberte z oltáře tři červené elixíry a co neirychleji se vraíte zpátky do svatyně. Z ní pokračujte dále dveřmi napravo, po schodech nahoru a doleva k mříži. Tu otevřte a přes další dveře projděte do místnosti se sarkofágem rytíře. Pak se vydejte vpřed a cestou doleva. Dostanete se do předsálí svatvně, kde vás čekají dva rohatci. Nyní doprava a po schodech dolů a nahoru. Pokračuite přes místnost s pentagramem, místo s bazénkem až do místnosti se zábradlím a lávou. Zde se za vámi na začátku zavřel vchod. Na stěně vlevo od něi se nalézá místo pro symbol The Shrive. Ten vám otevře novou chodbu, která vás zavede až k tainým dveřím do studovny. Ty otevřte a připravte se na příiemné setkání.

CHAPTER III. Studovnu opusite regulérními dveřmi a na chodbě zabijte zjevivšího se démona. Sestupte po schodech dolů a pokračujte až ke dveřím na konci chodby. Cestou vás budou obtěžovat dva rohatci. Dveře otevřte a vstupte. Nad krbem se nalézá červený elixír. Posuňte truhlu u dveří s klepadlem a následně tyto dveře otevřete. Postunte až na konec chodby, kde otevěte další dveře a veiděte. Pozor na démona, který povstane vedle vás! Na opačném konci místnosti seberte helmu, kterou také použijte. Nyní se přes ložnici (dveřmi vlevo) a chodbu (tady druhými dveřmi nalevo) dostaňte do místnosti s psacím strojem. Dále pokračujte druhými dveřmi v místnosti až do místa s mapami na stěnách a krbem. Z něj vyndejte krystal a vraéte se do místnosti s psacím stroiem. Na začátku tohoto přesunu vás ovšem ještě čeká rohatec a démon. Z této místnosti vviděte protějšími dveřmi a na chodbě vstupte rovněž do protěiších dveří. Použijte krystal na zelenou polokouli. Při rozhovoru odpovídejte prakticky cokoliv, avšak nakonec výzvu k testu přiiměre. Pak z jednoho výhledového okna seberte dvě masky, které vám tam Gnarl přichystal a opět klikněte na zelenou polokouli.

CHAPTER IV. Opusite místnost s polokoulí a vstupte do dveří na konci chodby. Z ložnice vviděte protějšími dveřmi. Na chodbě klikněte na meč se štítem, který se otočí a odemkne tak dveře po vaší levé ruce.

Otevřte je a vystupte asi do poloviny schodů, kde se na pravé straně nalézaií dveře. Těmi se dostanete do zbroinice. Ve filmové sekvenci se objeví tajemný muž v klobouku, kterého iste již měli možnost zahlédnout v některých předešlých sekvencích.

Po filmečku iděte na konec místnosti, ale rychle se otočte, jelikož se objeví dva kostlivci. Na podlaze naidete 6x střelivo a na knihovně potom neúplnou mapu Věže. Opusíte zbrojnici a před cestou po schodech nahoru se ještě zastavte u domovních dveří, kde seberte ze země černé eso. Vrařte se na schody vedoucí ke zbrojnici a vystoupejte po nich až na úplný vrchol. Za dveřmi se skrývá zlatý podstavec, na kterém použijte egyptskou masku od Gnarla. Ocitnete se ve Věži, kde vás přivítá Rafael. Na Věži doiděte alespoň k jednomu Warstonu. u kterého si pomocí symbolu Heled doplňte energii. Následně se dostaňte do modře světélkující chodby, kterou projděte. Pak najděte druhý zlatý podstavec. Vstupte na něi, čímž se přenesete do zahrady podivného domu. Z malého bazénku na konci zahrady seberte klíč. pomocí kterého odemkněte zamčené dveře domu. Ocitnete se v menší místnosti, ve které ze stolku seberte Guide to runs. Po sebrání tohoto předmětu se venku objeví jeden rohatec. Ani ho nezabíjejte, jen rychle běžte na zlatý podstavec a použijte masku.

CHAPTER V. Ve Věži se vrařte na podstavec, na kterém iste přistáli po přenesení z domu, a použijte ho pro návrat. V domě stiskněte symbol zlaté ruky a pokuste se otevřít dveře se zeleným symbolem. Až odpadne, proiděte dveřmi a pokračujte dále chodbou. Následně se vydeite rovně a po schodech dolů do místnosti s červeným pentagramem. Jen rychle nahlédněte do sousední místnosti a vyběhněte rychle zpět na schody, jelikož za vámi půjdou tři odporní a snad nezničitelní sekerníci. Na schodech se postavte čelem k červenému terči. Sotva některá z potvor vstoupí na pentagramem označenou podlahu (u terče), střelte do terče. Takto zničte všechny tři odporné sekerníky. Teď vstupte do dveří nalevo od terče. Ocitli iste se v jakémsi chrámu. Až se začnete přibližovat k pentagramu, zhmotní se





na galerii dva démoni. Po jejich smrti se přemístěte do prostoru mezi pentagramem a zlatým místem s emblémem sošky hada. Na emblém položte zlatou hadí sošku, kterou jste získali v mauzoleu. Až vvjedete na podstavci nahoru, seberte zlatý klíč a dole si pak vezměte sošku zpět. Vraŕte se do místnosti, kde povstali tři sekerníci. Klíčem z chrámu odemkněte dveře, vstupte jimi dovnitř a stlačte páku. Po východu z místnůstky běžte urychleně zpět na schody a známým trikem zneškodněte dalšího sekerníka. Iděte zpátky na místo útěku a vstupte do dveří, které byly dříve zatarasené bednami. Sestupte po pár schůdcích dolů a rozsviřte si. Veiděre dveřmi do komory a počkeite, až se zavřou. Nvní posbíreite celý obsah podlahy a vratte se dveřmi zpěr. Pozor na rohatce! Odvážně vstupte do tmy a sejděte po schodech dolů. Dostali iste se do ieskvní. Postupujte jedinou možnou cestou stále vpřed, až přijdete do jeskynního sálu. Zde naděte určitý, na pravé straně se nacházející, výklenek. Kdvž se k němu dostatečně přiblížíte, přehraje se filmeček.

Blízko tohoto výklenku se nachází chodba, kterou se vydejte. Zavede vás až ke schodům. Seiděte po nich a pokračuite stále vpřed. Za chvíli se začnete setkávat s létavci, kterých snad vůbec neubývá. Mezi levou a střední cestou na rozcestí seskočte do vody, chvíli postupujte a seberte modrý krystal. Nyní se pod hladinou vydeite vpravo, až naidete schody, pokterých vylezte z vody ven. Vračte se na rozcestí a iděte levou cestou (nasměrování chápeite, jako kdybyste přišli chodbou). Na menším rozcestí se deite znovu vlevo. Měli byste se ocitnout naproti pavučině s chodbou po pravé ruce. Vydeite se if a nikam z ní neodbočuite. Pak přejděte přes vodu (rovně a vlevo) a dostanete se k místu s červeným krystalem a několika (třemi a více) létavci. Krystal seberte a vraceite se cestou, kterou iste přišli. Až se naskytne příležitost zabočit doleva, učiňte tak.



Cestou očekávejte napravo odbočku do teleportační místnosti, ve které se též nalézá něco létavců. Teleportujte se. Na novém místě zabiite nepřátelsky nakloněné obyvatele, zmocněte se elixírů a munice a teleportujte se zpět. Vrařte se do hlavní chodby a pokračuite v cestě kupředu. Chodba se za několik okamžiků změní v cestu. Zabočte 2x doleva (jinou možnost stejně nemáte). Pak půjdete podél skály. Nepřehlédněte výklenek se zajímavým obsahem (modrý krystal a 3x střelivo). Pokračujte dále a při možnosti výběru zvolte nejprve cestu pravou, na dalším rozcestí pak levou. Kdvž budete pokračovat, ocitnete se tváří v tvář dáblíkovi. Chraň vás pánbůh čímkoliv střílet! Přibližte se k němu. Nastane sekvence - odpovězte mu svým iménem. Příhodnými dary pro toto stvoření jsou červený a modré krystaly, které mu deite do icho rukou - v 669 módu mu stačí na ruce jen kliknout.

CHAPTER VI. Nyní jděte vpřed a po schodech nahoru. Dostanete se až ke zdi s emblémem, která se před vámi otevře. Pozor, za ní se nalézá celkem tuhý koulemrsky zelený. Ten se však dá zabít i pomocí hole světla a pistole, chce to však rychlé nohy a pohotové ruce. Přeiděte přes tři pohyblivé plošinky na druhou stranu sálu. Na každém mezibodu si raděii ukládeite pozici, abyste průchod sálem nemuseli začínat vždy od začátku. Na druhém konci sálu se opět otevře další zeď s emblémem. Projděte vzniklým průchodem a chodbou pokračuite až k ieiímu ústí do místnosti. V pravém předním rohu povstane lev. U středu stěny se nalézá Breastplate. Zmocněte se ho a no sekvenci očekáveite příchod dvou démonů a Iva. U svíčky, kde bylo brnění, se můžete obohatit o dva červené elixíry. Místnost opusťte jedinými průchozími schody. Ty vás zavedou až k proraženým dveřím, které otevřete. Z místnosti vviděte dveřmi, které mají vedle sebe vvpínač. Chodbou se dostaňte na křižovatku, ze které se dejte vlevo. Do vstanuvšího čtvřmečouna střelte plnou holí světla, a pak ho dorazte brokovnici. Z bedny na chodbě si vezměte dva zásobníky. Nyní se vydeite do dveří naproti jiným dveřím s vypínačem a poblíž dřevěných dveří, které se otevřít nedají, Na stolku se nachází Map of Raquia Maze a na knihovně leží červený elixír. Ze skříňky pak vezměte lupu a nákres meče. Dveřmi vedle skříňky projděte do ložnice. Pod postelí je ukryta Florentinova hůl.

Z otevřeného kufru seberte dva elixíry a vrařte se na chodbu se zabitým čtvřmečounem. Dostaňte se do slepé uličky a vstupte do dveří nalevo. Uvnitř místnosti není vvpínač, ale téměř ihned se tu objeví lev. Neplýtvejte na nči Florentinku. K Florentinové holi se vztahuje jedna rada - můžete ji volně používat jako zbraň, ale rezervujte si v ní pět střel na závěr hry. Z beden na podlaze seberte dva zelené elixíry a vrařte se na chodbu. Pokračujte směrem ke schodům, po kterých se vydejte nahoru. Zde vás budou očekávat čtyři lvi, které však stačí postupně pozabíjet holí světla (pro dobíjení hole vždy radši utečte po schodech dolů). Po jejich zneškodnění vstupte do jediných dveří tohoto prostoru. Za nimi vás navštíví další čtvřmečoun. Až ho pošlete do věčných lovišť, tak si ze stolku vezměte první část Florentinova deníku, pero, nákres a mapu Sluneční soustavy. Prohlédněte si deník. čímž získáte klíč. Můžete se též podívat na mapu Sluneční soustavy. Jděte zpátky do ložnice a klíčem z deníku si odemkněte malou zamčenou skříňku. V ní se nachází sedmá hadí soška. Vrafte se do chodby a přes ní do místnosti s proraženými dveřmi. Jimi se dostanete na místo získání břišního plátu brnění. Zde vstupte do dřevěných dveří, které isou vcho-



dem do místnosti se spoustou svíček. Klikněte na symbol Florentinovy hole a postavte se na zlatý podstavec.



CHAPTER VII. Ocitli jste se opět ve studovně. Zasadte zbývající dvě hadí sošky do volných míst na podstavci. Tento čin otevře sarkofág a vy můžete vstoupit do další tajné chodby. Postupujte stále vpřed, přejděte přes most a dostaňte se až do velké místnosti s obrovskými hodinami na zemi. Vystupte po schůdcích nahoru. Na podlaze tohoto vyvýšeného místa se nacházejí dvě páčky - jedna reguluje hodinovou a druhá minutovou ručičku. Nastavte hodiny na šest a stlačte symbol zlaté ruky na zdi. Úchopte pravou rukou štít s dračím motivem a vystoupeite po schodech naproti kontrolnímu místu. Chodbou jděte až na místo, kde přechází barva zdi do červené a kde je nalevo i napravo lokalizovatelná odbočka k fontáně. Obě odbočky jsou ovšem střeženy dvojhlavcem. Dvojhlavce lze zabít celkem snadno pomocí hole světla. Na opačném konci místnosti s fontánou leží kalich. Můžete si vzít kalichy z obou místností. Nyní doiděte zarudlou chodbou až do středu místnosti s lávou. Postavte se na obraz anděla. Po videu se vydeite vlevo a zaútočte naplněným kalichem na dveře. Přibližte se k dýce. Bude následovat další setkání s Aelfem. Vratte se na obraz anděla ve středu místnosti a při rozhovoru s Belialem odpovězte what Shrive!

CHAPTER VIII. S Aelfovou dýkou v ruce se začněte vracet do chodby. Zjevšívšího se terčouna zlikvidujte dýkou. V chodbě se nachází také koulemrsk zelený, který je snadno zničitelný holí světla. Vhodná taktika je si pod schody nechat nabít hůl, na chvíli vylézt na-



horu a střelit. Nastavte si running mode a dostante se do studovny. Cestou potkáte nejspíše dva terčouny a stejný počet koulemrsků zelených. Koulemrskům však můžete i utéct. Opusite studovnu a pokračujte směrem ke schodům. Očekáveite dva rohatce. Seiděte po schodech dolů a vstupte do posledních dveří nalevo. V místnosti se skříňkami stlačte dlaždici v rohu u dveří. Vstupte do komůrky za dříve zamčený-

mi dveřmi a obohařte se mapou domu. Dojděte k domovním dveřím a dýkou zničte terčouna. Pádem zeleného terče se odblokují dveře u vchodu. Vstupte do nich a chodbou se dostaňte k dalším dveřím, kterými proiděte. Nalezněte místnost s malbou na podlaze. V ní pošlete do pekla dalšího rohatce. Pak si malbu prostudujte a postupně zapalte všech pět svíček. Po sekvenci nemějte slitování s obludou a zmocněre se malé sošky. Protěišími dveřmi opusète mistnost a pres chodbu vstupte do dveří. Vystoupejte po schodech a dalšími dveřmi do teleportační místnosti. Zde po sekvenci klikněte na teleportér. Vračte se na chodbu, kde nyní pokračujte doprava. Za posledními dveřmi napravo se nalézá prázdná místnost, icjíž druhé dveře vás zavedou do jídelny. Uspořádeite si tu hody, při kterých si vezměte se stolku všechny elixíry. Dva rohatci je vám však při sebrání toho červeného trochu pokazí. Jedno zákoutí před vámi skrývá také čtyři zásobníky.

Jděte zpět do místnosti s malbou na zemi a veiděte do dveří napravo. Vyjdete-li po schodech nahoru, můžete nalézt malou skříňku, otevřít ji a vybrat její obsah. Pak tuto místnost opustre druhými dveřmi a vstupte do dveří naproti. Sestupte dolů a ze skříňky si vezměte ostku a střelivo. Vračte se do chodby a deite se jí doprava, následně zabočte vpravo, ale ihned zase vlevo. Na konci chodby otevěte dveře a novou chodbou doiděte k jiným dveřím. Po ieiich otevření vás čeká opět chodba, ve které nikde nezabočujte a vstupte do dveří na jejím konci. V další chodbě vás na koberci překvapí rohatec. Opusčte dům velkými dveřmi. Na dvoře se v jednom jeho koutě nalézá zelený elixír. Po jeho sebrání vystoupeite po krátkých schodech ke

dveřím poblíž železné brány. Až je otevřete, deite si velký pozor na odpornou potvoru. Při troše uvažování ji však lze hladce zničit holí světla. Ta potvora přitom střežila novou zbraň - starodávnou pušku. Sotva ii seberete, povstane pět terčounů.

Na každého z nich platí plně nabitá Aelfova dýka. Dva z nich se objeví u vás a ostatní očekávejte na dvoře. Nejprve se tedy vypořádejte s těmi v místnosti a teprve potom se postupně věnuite těm na dvoře. Vračte se do domu velkými dveřmi a chodbou pokračujte doprava až ke dveřím, které vedle sebe mají otvor pro sošku. Zaplňte jej a otevřte si dveře. Až budou dokořán, vezměte si sošku zpět. Otevřenými dveřmi projděte do nové chodby, kde zneškodněte démona. Postupte na konec chodby a zabočte do dveří nalevo. Sejděte po schodech a na rozcestí pokračujte rovně. Následující rozcestí vám vlastně ani možnost volby cesty nenabízejí - ostatní odbočky jsou zatarasené. Až budete mít možnost, tak vystoupeite po schodech nahoru a projděte otevřeným průchodem doleva - nepokračujte rovně. Pak pokračujte po schodech opět doleva. Teď se už ien stačí řídit krysami rozmašírovanými na podlaze, které vás zavedou až do místnosti se sloupy a vodou. Vstupte do zlatých vrat v prodloužení tohoto sálu. Vystoupejte po schodech nahoru.

CHAPTER X. Jak vidíte, přeskočili jsem CHAPTER IX. Ta je stejně kratšího rázu a můžete si ji projít kdykoliv. Dostanete se do ní tím, že místo toho, abyste vstoupili do dveří se soškou, se v chodbě vydáte po schodech nahoru, a pak doleva. Tím přeidete k dalším dveřím na sošku, po jejichž otevření začne ona CHA-PTER IX. Místnost za dveřmi je Florentinova knihovna. V úvodní sekvenci této kapitoly je slyšet snad záznamník, ze kterého se ozývá určirý hlas. Když konečně domluví, objeví se několik nestvůr. V knihovně se nachází jeden elixír, dva ručně psané dokumenty, listina o historii Cornuallu a kompletní mapa Věže. Jak sami vidíte, až na mapu Věže a elixír žádné užitečné věci. Ale i bez obou těchto předmětů se dá hladce přežít. Na Věži lze vše nalézt vlastními smysly a elixírů najdete ještě dost. Proto isem devátou kapitolu přeskočil. Dokončení příště -SuperJohn?



Tubra Ubra II

ORIGINÁLNÍ PRŮVODCE NEKONEČNÝM SVĚTEM - JAN KÁLAL -

Aje to tady! Konečně přichází mnohými tak netrpělivě očekávaný průvodce po světě Tubry Ubry. Nemohu než souhlasit s těmi několika málo lidmi, kteří s touto hrou už měli tu čest - je opravdu totálně skvělá a geniální. Bohužel se k nám do Čech Tubra Ubra II zarím nedováží a blíže je možno se s ní seznámit snad jen prostřednictvím www adresy icifho tyūrce. Tu mi dal laskavė k dispozici -ml-, za což jsem mu neskonale vděčný (http://www.dream-interactive.com - pokud se ji ovšem nepodařilo nějakému zákeřnému hackerovi či správci sítě mezitím vyřadit z provozu). Předkládaný průvodce je kombinací mých vlastních zijštění s informacemi z velice obsažného manuálu.

Mimochodem, doufám, Twinsenovu recenzi v Ex60 nevzali úplně doslova, vždvť šlo o dubnové čili aprílové číslo, 99% je přece jen trochu moc - Tubra Ubra II by si zasloužila nanejvýš tak 95-98%. Na podporu svého tvrzení hned uvedu několik důvodů: 1. Řeči o možném rozběhnutí Tubry na čemkoli slabším, než je procesor 486, jsou zcela bezpředmětné (a to i v nižším rozlišení):



ZÁKLADNÍ ÚDAJE O PLANETĚ TUBRA UBRA*

Vesmírné umístění: obíhá kolem dvojhvězdy. Poz.: Hvězda Knabar je o čtvrtinu větší než Knabar-Knobar (její oběžná dráha je díky tomu velice zajímavá: více o tomto jevu se dozvíte ve hře samotné, kde je zařazeno několik animací na toto téma - isou k vidění při zvolení položky ENCYK-LOPEDIA v main menu), která se nalézá na okraii mlhoviny Końská hlava.

Rozloha: zhruba 625 milionû km2 -SOUS: 3 kontinenty (Gomálie - 82500 tis. km2: Trada - 69069 tis. km2; Ulamb - 53300 tis. km2) Obyvatelstvo: lidé - 380 mil.; aplunti - 250 mil.; kryové - 210 mil.; oglizkové - 120 mil.; fehineti -

70 mil; ostatni humanoidi - 100 mil. Sklon osy: 15o Vzdálenost od slunci HVÉZDA Prům, roy, T O Knabar Knobar B Est 1.1 AU 2.5 AU 21oC

D Srnd 0.8 AU 1.7 AU 40oC O Krix 2.2 AU 1 AU 29oC B Lepr 2,7 AU 1,3 AU 12oC [Aix 0.9 AU 0.9 AU 50oC

Knobar. Vzdálenost mezi nimi je rovna přibližně

AU je astronomická jednotka, jejíž délka je odvozena od vzdálenosti mezi Sluncem a Zemí.

Počet měsíců: 2 - Frest (prům. 2500 km) a Flist (prům. 1100 km) Průměr planety: 15000 km

Nyní již snad máte alespoň hrubou představu o tom, kde se Tubra Ubra nachází a iaké tam isou životní podmínky (podotýkám, že složení atmosféry je velice podobné zemskému), tak si již konečné můžeme povědět, jak se tam dá žit a pře-

* Pro přehled jsem použil všechny jednotky pozemské abyste se nemuselí zabývat převodem daxilonů na kilometry apod

2. grafické rozlišení ide jen na úroveň 1024 x 768; 3. Sound Blaster 16 se samozřejmě nemůže vyrovnat SB32 a hra si žádné samply do pamětí nenahrává.

Doufám, že nyní již můžete ocenit žert, který zmínil v Dopisech čtenářů čísla 61.

VAŠE POSTAVA

Svůj charakter si na začátku vytvoříte

1. Zvolíte si rodný kontinent (severní Gomálii, jižní Tradu, rovníkový Ulamb - uvedeno pouze hrubé umístění, přesněji je to vidět ve hře na mapě světa Tubry Ubry). 2. Vyberete si rasu (člověk, aplunt, kryo,

oglizka, fehinet) 3. Určíte své pohlaví (mužské, ženské, hybrid)

K tomuto výběru se pak váží vaše vrozené schopnosti a počáteční hodnoty atributů.

Člověk

Nejrozšířenější humanoidní plemeno TU (zkratka Tubry Ubry), Základní úroveň atributů:

Speciálními schopnostmi lidí jsou: smlouvání (při obchodování získávají většinou více za méně...); přesvědčování (dokáží ostatní přesvědčit o své pravdě a získat je na svoji stranu) a orientace+hledání (toto pomáhá jak v divočině, tak i v podzemích TU člověk prostě tak trochu tuší kam by měl ift, aby se dostal tam, kam potřebuje - ve hře se to projevuje občasným náhlým otočením se do správného směru). Ženské obecně (od každého druhu) mají 5% bonus k vaření (COOKING).

Aplunt

Aplunti isou silněiší a odolněiší než lidé. Bývají zpravidla také hmotněští a vyšší (tak trochu hromotluci). Isou sice docela vytrvali, ale ieiich rychlost je podobná té lidské (i když o něco menši). Obratnost a charisma je u nich ale spiš na levačku. Stěstí a inteligence isou na úrovní lehçe podprůměrné. Gomalští algunti mají INT drobně vyšší, ide to však na úkor silv. Tradští jsou poněkud rychlejší a obratnější, zato ale méné vytrvalí. Aplunti z Ulambu maii větší štěstí i charisma, ale nižší odolnost.

Apluntské speciální schopnosti isou: zvýšená odolnost proti nepříznivému počasí; dívání se každým okem jinam (klávesami F11 a F12 zapínáte buď oko levé či pravé s každým můžete pracovat samostatně - F10 aktivuje oko zadní, aplunti mají totiž oči tři můžete si samozřeimě nechat také rozpůlit či roztřetit obrazovku - stačí stisknout SHIFT



Krvo

STÉSTÍ, CHARISMA, RYCHLOST - SILA, VYTRVALOST

Gomálie: + trochu VYTRVALOST; - ODOLNOST Trada: + SÎLA; - RYCHLOST Ulamb: + trochu INTELIGENCE a SILY; - ŠTESTI

Speciální schopnosti: zmizení (kryo bleskurychle vyhledá nějakou skrýš, jen aby se ztratil svým nepřátelům - ve hře klávesa F10: pozor, nepovede se to vždy a šance se zvyšuje s přibývajícími úrovněmi); zakrývání stop (po stisku F11 kryo zakryje své stopy a místo, kudy prošel, ještě třeba trochu zasmradí pachem velkého Osalbiho - jedna z nejhrozněších potvor TU -, aby za ním nikdo nešel): autosupesce (při stlačení F12 se objeví nabídka s několika možnostmi - VYSOKÝ

Jinak, kryové jsou většinou velcí jen do jednoho a půl metru a celkem štíhlí. To se jim však náramně hodí.

Oglizka

A SILA VOTRVALOST ORRATNOST - ODOLNOST, hodné INTELIGENCE Gomálie: + INTELIGENCE: - ORRATNOST Ulamb: + STESTI. RYCHLOST: - SILA. CHARISMA

Speciální schopnosti: ryk (oglizka se snaží zastrašit nepřátele svým hromovým řevem - F10 -, který zpočátku působí jen na drobnou havěť, ale se zvyšující se úrovní může být úspěšný třeba i na vlka); zuřivost (bezvýchodná situace či větší zranění dokáže oglizku vyburcovat k většímu vzepětí a silnějším úderům v boji): detekce podzemí (po pořízení náčiní - rýče a lopaty - jsou postavy schopny se prokopat do podzemí na jiném místě, než je vchod, aby si ukrátily cestu k cíli. Oglizka je schopen pod sebou zjistit vedoucí chodbu a nemusí si tedy pořizovat drahý "detektor").

Oglizkové jsou poněkud menší než aplunti, ale isou bojovnější. Trochu se podobají orkům známým z pozemských RPG.

Ciuvek											
Andrew of Laborator	Muž	Žena	Hybrid	Gomálie	Trada	Ulamb	ī				
SILA (STR)	40-60	35-50	40-55	+5	+2	-2					
OBRATNOST (DEX)	35-55	40-60	37-57	-2	+3	+3					
ODOLNOST (RES)	30-50	27-45	30-45	+1	-3	+3					
INTELEKT (INT)	45-65	45-65	42-60	+3	-2	+2					
STESTI (LUC)	45-55	50-60	52-62	1-1-1	+0	+1					
CHARISMA (CHAR)	30-50	40-60	40-55	-5	+2	-2					
RYCHLOST (SPD)	40-55	30-50	35-50	+5	+3	-1					
VYTRVALOST (END)	40-50	32-48	35-48	+0	+1	+2					

a spolu s ním buď dvě nebo tři funkční klávesy - pokud se SHIFTem zmáčknete jen F12, objeví se na obrazovce hlavního výhledu vpravo nahoře ien menší okénko zadního výbledu):

vyvarování se nebezpečných míst (při přiblížení k většímu nebezpečí začne obrazovka červeně problikávat).

SKOK: DALEKÝ SKOK: SESKOK: VY-ŠPI HÁNÍ: TICHÝ POHYB: ZMIZENÍ...-

. ze kterých si můžete vybrat. Kryo si potom sám sobě pokusí vsugerovat, že onu věc, která je normálně nad jeho síly, bez problému zvládne. Existuje opravdu s úrovněmi se zvyšující šance, že se mu to povede. Velice uži-

Fehinet

váči jedům a magii, ne klimatu) - SILA, VYTRVALOST, RYCHLOST Gomálie: + SILA: - OBRATNOST Trada: + STESTI: - CHARISMA Ulamb: + VYTRVALOST; - trochu ODOLNOST



Speciální schopnosti: vidění skrze zdí (na. kravní je to lom. skrádou dálí 5 cm příbývá - fehinet čaradý na. 20. úrovní vidí zá skrze metr deste šírokou zed): léstiní úkrivuje se F12: nejdříve stojí tento způsob pohybu fehineta dvojnásobek energie, s kaddou úrovní se spotřeba energie o 5% snřtuje - na dvaciář úrovní tedy lětání řehineta prakticky vdbe nevýcepsívý, deteken nepřísel (fehinet náci). Nebudu né kaldé podrobně popisovar ni výjmenovácu, protože to už hybu úžněno v manašla. Osobně vlak doporučují si vynotič chrakter všatní. Tvorba postuy je zpacodna snad ještě kýe neš v Daggerfálu. Možnosti výběru jsou nepřeberné. Pozadit se postavy si vystořite odpovědní na 22 rozličných ozásek. Zajímavé pou třeba takové jako. "Kercou kost jem dilomenou" "Jakou jste 13-55x úroveň: 2. Zkušenost takto získaná se násobí ještě obtřížností praktikování a onen druhý činitel může být 0,5-2. Zkušenost se těž získává splněním úkolu pro nějakou osobu, čísla se samoržejmě liší podle úrovně zadavastel a obtřížností úkolu. Pomocí zkušeností počístač vypočítává level vaší postavy. Tabulka se naleža v manušul na straně 58.

Cvičit dovednosti a získávat tímto zkušenost jde jak přímým praktikováním, tak i tréninkem ve společenstvech.

Procentuální úspěšnost dovednosti se zvyšuje o procento po jejích třech až patnácti úspěšných užitích (pro představu: 3-10% - 3 užití - 41-49% - 7 užití - 75-82% - 12 užití - 95-100% - 15 užití).

Vše o společenstvech (od způsobu, jak do nich vstoupit, přes jimi poskytované úkoly, až po to, jak v nich zvyšovat svoji reputaci), je popsáno v manuálu na stranách 160-197.

Po guildách je v manuálu umístěn téměř kompletní bestiář, takže si zde o nestvůrách ani povídat nemusíme.

Manuál TUBRY UBRY 2 je daleko proprovovanější, než manuál k Daggerfallu. Zájemce zde nalezne daleko více životně důležirých informací, a proto se už jen heslovitě zmíním o několika málo věcech, které v něm jsou vyvedeny poněkud nepřesně.

PŘÁTELÉ

V TUJ si v Tabralskeh ZVERINE-XEM måtere nakoupit romodirona havelt McGet måtere måtoupit romodirona havelt McGet måtere skalle skalle skalle skalle McGet skalle skalle skalle skalle skalle doporullaj itærdetnide blidderide pår « na cestalet skalle skallet pår det skallet skallet skallet skallet skallet skallet pår stittella. Tento per må skellet skallet skallet prittella. Tento per må skellet skallet skallet skallet havel på endeseritelyin pomenetiset ve ji. Debti pomenetis josu tak fedela i snat. Tille se våda diju posit pri tu blig carodijtella skallet skallet skallet skallet skallet KOUZLT, ogt prijde valant i hod, nejsteli nat om s mærenerji trævna nælijete.

Zvířata si však můžete sami ochočit! Stačí si sehnat třeba jen laso, oko, patěl klec, obojek apod. Lasem se pak můžete pokusit chytit divokého koně nebo jednorožec, můžete nalíčit oko na nějakou zvěř, či na dobrá slova a lavák není výse. Osedlat si v Tubře Ubře mů-To však není vše. Osedlat si v Tubře Ubře mů-



má představu o tom, kde a jak daleko se od něj naležají potvory, později pak míže určit i jejich druh. Ve hře se při vyskymutí svažity v dosahu fehinetova detekčního smyslu objeví jakýší radar, na kterém je potvora vidět. Po kliknutí na tento radar se objeví i její názevv případě, že se s ní fehinet alespoň desetkrát serkal).

To była základní charakteristika vašich případných vyvolených. Teď si povíme něco málo o povoláních, levelování a dovednostech.

Nuže, výběr povolání je asi následující. Stejně jako v sáze The Elder Scrolls jsou zde tři základní: Mage (mág), Warrior (valečník) a Thief (zloděj). Pak jsou tu povolání zkombinovaná z těchto základních (celkem patbinovaná z těchto základních (celkem patv mládí prodělal nemoc" či "Jak se chováte ke svému mazlíčkovi".

TU se vrací spět k počítání zkuženout, kureř je vák vyčeno gmiálně. Při vnotě povolání váš postavě přišělite při characteristic dovednost, sed m helpful dovednost, a vy zbylé se pak uživají other dovednostmi. Jako characteristic je dober mt. Lung Blade. Detruction. Restaution: Protection GimerSuirin, užitech helpful dovednosti jou Hunting. Cooking. Hany Wappow. Repairing Lecképien Scalish Mysticion.

Za úspěšné praktikování některé z dovednosti dostanete určitou zkušenost. Za první dvě char. to je (100x úrovch):2, další char. pak (70x úrovch):2 a za helpful (50x úrovch):2. Other dovednosti jsou odstupňovány podle druhu a rovnice u nich může být od žete jak koně či poníka, tak i pegase, draka nebo jinou létavičnou potvoru. Samozřejmě, když příjde hlad a vy již nemáte šanci nic ulovit ani dostat se dostatečně rychle do města, můžete svého přítele zabít, opěct na ohni a sníst (blíže manuál na strané 220-221).

JÍDLO & PITÍ

O tom jsem se zatím ještě nezmínila v TU2 se musite sami stara o jídlo a tekutiny. Zásoby si můžete doplnít ve městechodech s potraviami. Ty se a venicích o dochodech s potraviami. Ty se sochoposot y dyrdet c (ZBOZI) a rozmanitost sortimentu obchodu. Někdy se vám může stí, že zásoupené abolí je názáně, ale to zjistíté věšinou až po požirí, což není zrovna nejdříve. Co akty chece - STREDOVĚK.

VCHODY DO PODZEMÍ

Tubra Ubra nabízí velikou volnost ve věci cestování. Můžete chodit kamkoli vás napadne. Občas narazíte na vchody do podzemí, které však neisou tak jednotvárné jako v Daggerfallu. Jednou je to vykotlaný dub, iindy průrva ve skále, může se však otevřít třeba až po změně polohy smrkové větve, či odsunutím nějakého kamene. K dungeonům se bezpochyby váže hustá síť podzemních chodeb. Do nich se ale v TU2 můžete dostat i bez projití vchodem, jelikož ve speciálních obchodech ve městě (nazývají se DE-TEKTOR&Co.) jsou k mání věci zvané detektory chodeb. Tv se liší svojí účinností a isou cenově rozlišeny. Slouží samozřejmě k detekci chodeb a případně jejich obsahu. Po úspěšném určení chodby pak už jen stačí použít rýč, krumpáč a lopatu a vlastní cesta do dungeonu je vykopána. Oglizkové mají schopnost detekce vrozenou.

CESTOVÁNÍ A DALŠÍ ROZMANITÉ ČINNOSTI

K transportu lze využívar koupených, u oupených či ochočených střáta (šář, pony, osel, pogac, kvadil - tamějtí voji přetostlé a vychlé prase ado). Ta, krest vydívají je kopstypo uže ze zem, jdou rozdíří to povoz (výběr z pěi různých druhů) či o přídavné vaky, kresé se přehazují přes hřítev. Vlasníte-li vice ksuú tazného zvířectva, je možno zakoupit si kočír nebo jim évči. Papu a ostaní létající prostředky mohou být vybaveny samozřejmě maximálně hřbetními vaky. K cestování po moří jsou nejrododnější lodé (na vyhlátkové kabině zdejší sežryby obrovské je přece jen poněkud vlhko). Těch je zde na výběr také mnoho, ale zž na výjimky jsou k dosstaí jen v přístavech.

V přístavních krůmách si je dobné nakoupit posidku (radím vám viak nebrat kzádéh ihned, at nejdříve ukáže co umí a jak je věrný pánovi, protoše jinak by vám mohl být také případný souboj s mořským netvorem Šár-Tulem velice brzo osudný). K identifikaci



TUBRA UBRA II je absolutně nejlepší dungeon pod Sluncem!

Poznámka: Velkteri názvy, ať už rodnéh obdobá, slunci, míscia opod byly převedeny do naší klasické abecedy. U zvířat bylo užiro připodobeně i kem, na která jisne zvýkli. Názvy nestvů byly přelodeny do četiny podklasického čedo-natombuněho a užománnale-zeleživ slovníku (je k dostaní též na adrec výrobez TUJ). Nachází se ve min i tabulka pro převod znaků, užiřá při přeměn návž. Slovník sumoný vlast-

ně není pouze jenom český, ale spíše evropský, takže si tu ony názvy můžete najít i v ruštině, němčině, polštině, španělštině, italštině a některých dalších evropských jazycích. To slovník sice zobecňuje, ale při hraní to ani nezaregistrujete, protože komunikace mezi hráčem a počítačem probíhá v klasické angličtině a tubraubrasky isou uvedeny právě jen místní názvy (obchodů, zvířecích druhů, iídel, nápojů...) a jména (lidí, měst,

jedinečných nestvůr..).

věrnosti není na škodu také používat svého zvířecího přítele-mazlíčka, kterému se buď námořník líbi nebo ne.

Bitvám na moří se pro začátek vyhýbejte, zvláště je-li vaše lod ještě slabá, špatné vyzbrojená a posádka nedostateň vycvičená. Rozhodné se nepokoušejte bojovat dříve, než bude mít vaše lod na každé strané minimálně šest děl a její stupeň odolnosti nebude mít hodnotu vyšší než 8.

Jinak, při kempování nechávejte zásadně nězecho z vašich zvířecích přátel hlídat, mějte rozdělaný obch a spěte alespoň na cetě. A ješté něco, ve městech se vyhýbejte lacinějším zeřejným domám a vstupujte jen do těch, jejichž pověst znáte - mohli byste totiž chyti nějakou zlou chorobu, která by mohla mít i trvalé následliv.

Tak a to je vše. Nestačilo-li vám to, zkuste si pročíst detailně celý manuál a případně objednat TUBRA UBRA II Hint Book. Nechci vás ovlivňovat svými názory, ale

Poznámka k RECENZI: Twinsen se Tubrou Ubrou II nechal tak unést, že stejnojmennou planetu, na které se hra odehrává, několikrát nazval jako zeměkouli, což je tak trochu mýlka, jelikož to může být leda tak tubroubrokoule, zkracovaná většinou na tubrubrkul. Rovněž jím uváděný příběh se vztahuie k této planetě a ne k Zemi (jak byste si snad podle 21. století mohli myslet). Na tubr-ubrkulu je totiž časový systém velice podobný pozemskému - a to i v otázce označování století, která tu isou počítána od doby, kdy zemřel poslední velký vládce planety Huaftius III. Také mi není jasné, proč byly k ilustraci použity obrázky, na kterých je jen jedno slunce, když momentky se dvěma slunci jsou daleko přitažlivější.—SuperJohn

V každém případě však: TUBŘE UBŘE II zdar a mějte se fajz!

Pozn. red. Chvíli jsme uvažovali, kam tento návod zařadit, neboť jak známo, hra Tubra Ubra II neexistuje.



Tak třeba za výše uvedenou sestavu AliStar Classic II 200 zaplatíte jen 12.010,-Kč a měsíčně pak budete splácet rovných 934,-Kč po dobu 2 let. v ceně je započiene DPH 22%.

CÍTACOVÉ SESTAVY ALLSTAR P



leasing a prodej

výpočetní a kancelářské techniky. Dolní hranice leasingu

20.000,- Kč bez DPH. První splátka 30% pořízovací ceny, pojištění předmětu lesingu obsaženo ve splátkách. Uzavření smlouvy a dodání jíž dva dny po prověření zákazníka.

VDAUN

INTEGRÁTOR®

Vše pro automobil v podnikání

Kniha jízd od 1300,-Cestovní náhrady od 1100,-CCS karty od 300,-Vzdálenosti ČR 500,-Vzdálenosti PRAHY 500,-

Určeno pro Windows 95 a NT

ARXON s.r.o., Slezská 98, Praha 3, 130 00 Tel./Fax: (02) 25 13 58, 25 14 74, 2425 7524 E-mail:arxon@arxon.cz, www.arxon.cz

!!! Na tento inzerát 5% sleva !!!

Uvedené ceny nezahraují DPH

Připravujeme další ekonomické moduly.

Adresář

AG POS s.r.o.

Prodej-servis-přestavby PC Lucemburská 17, Praha 3 tel. 02/6275652

AIRFIN PRAHA a.s. leasing počítačů PC Beranových 130, 199 04 Praha 9

tel. 02/6835103 ALFA BAZAR Vinohradská 17, Petrohradská

Vinohradská 17, Petrohradsi 26, Praha 10 Tel. 02/24234918, 02/71746401

AMIGA OFFICE, CYBERNET Internet-klub, počítače Amiga, PC, Mac Dolní Valy 1131, 688 01

Uherský Brod tel. 0633/632718 ARET Praha s.r.o. Verdunská 3, 160 00 Praha 6

tel. 02/3124630

ARXON spol. s r. o.
vývoj a prodej software
Slevsk4 98, 130 00 Proba 3

tel. 02/251474

ASEEA s.r.o.

Vykáňská 2, 100 00 Praha
tel. 02/775555

DISK, CD-ROM SOFTWARE spol. s r.o. Mečnikovova 14, 703 00

Ostrava 3 tel. 069/351200

EBON, spol. s r.o. Podnikatelská 539, 190 11 Praha 9 tel. 02/67193489

HAMPL SOFTWARE A HARDWARE servis na místě Krymská 18, 101 00 Praha 10

K a K Consulting PC rel. 02/7941778

tel. 02/745345

NPG spol. s r.o. CD ROM Shop Blahnikova 5, 130 00 Praha 3 rel. 02/6278607

UNIELEKTRONIK s.r.o.

Na Vysoké II č. 8, Praha 5 tel. 02/90033722 VÁCLAV HAMZA, servis a obchod

prodej servis revon. tonery kazety hw+sw Klírova 1922/3, 148 00 Praha 4 tel. 02/71911160, 02/7933543

Váš PC poradce

Prodej počítačů, monitorů, CD-FIOM, modemů, skenerů, atd. až na Váš stůl. Ceny včetně poradenství. Podpora značkových produktů firem HP, IOMEGA, SONY, UMAX atd. Dovoz a instalace u zákaznika.

> Tel.: 0603 414 566 Fax: 02/61710789

AMIGA

Back for the future!

AMIGA CD32 + 109 her 4990 AMIGA 1200 Classic 9990

AMIGA 1200 Magic 11990
AMIGA 1200T Infinitiv 14490
Teto je jen ukizika z naší nabídky, uvedené ceny jsou včetně DPH 22161

Služby

providilme kampietni servis ASO - ASOS, CDS2 a CDTV zišlohovski del na CD ROM z HOD Ampie IPC byd DEL SCS1 a MO 128, 230 a 645MB od 505Kč zišlohovski CD ROM Isopo CD ROM) 52 od 505KC

prodej na splátky na zboží od 4000. Kč včetně DPH zásílková služba pro Slovensko - zboží se zasláne na dobínku z území SR

Informace

otevírací doba prodejny (u městíváho úřadu) Po - Pá 8¹¹-17²¹, So 9²¹-12²⁰ kompletní aktuální ceník nujdnín na naší vove shánce, výhodné ceny Snoky ocriment De RNM dokú za super ceny snoky sortiment her na COSZ, udalog zasilame zdama

široký sortiment her na COO2, kutalog zasláme zdamna na vyžádání objednať zboží tze tielotnicky, písemné, taxen, e-malien a prostředníctvím www.stránky objednaní zboží zaslámne i na dobínku prostředníctvím rakli expedice

email: javosoft@poda.cz www: http://www.poda.cz/~javosoft





Herní konzole: Sony Playstation

Sega Saturn Doplňky Playstation např. ovladače od 780,- Kč atd.) Hrv na PSX. Segu

Rovněž výkup a prodej použitých her! Fantastické cenv!

Poslední novinky!

A to všechno na splátky (ze i samotné hry)

PC sestavy, komponenty, doplňky např. CD-R Media 650 MB (BASF, SONY, TDK) od 95.- s DPH atd.

Lze také na splátky.

Truhlářská 18, 110 0 Praha 1 Tel. 0603 431 609

Otevřeno: PO-PÁ 10.00-17.00

Brave Heart

WILLIAM WALLACE A HISTORIE ANGIE A SKOTSKA 1239 - 1377

2. července 1298, den, kdy pro mnohé ze Zstatečných anglických, skotských, irských a welšských mužů, již ranní slunce nevyšlo. Mlha se válí v šedivých chuchvalcích po falkirských pláních a propouští jen zlomek denního světla.

lako mlžné přízraky se v ubohých hadrech po bitevním poli pohybují okrádači mrt-

pedie nastiňuje jeho život trochu jinak a pravděpodobně reálněji než vynikající film BraveHeart (Statečné srdce), ze kterého je zde použito mnoho filmových sekvencí. hudby a obrázků.

Encyklopedie BraveHeart však nevypráví pouze o Williamu Wallacem, naidete tu

Oddíl společnost obsahuje vzdělání, ekonomiku, zákon, zemědělství, feudalismus atd. Oddíl jménem kultura se dělící na hudbu, architekturu, umění a víru. Sekce válka umožňuje nahlédnout do všech tajů tehdejšího válečného umění. Zde naidete nejen popi-





sy a grafické znázornění bitev, ale i dokumentaci zbraní, výzbroje, a rozbor jednotlivých složek armády.

Položka film vás seznámí s monumentálním filmem Mela Gibsona, BraveHeart.

Vše, co iste kdy o tomto filmu chtěli vědět, najdete tu sedmnáct filmových scén, třináct rozhovorů s hlavními představiteli a čtvří filmečky o natáčení zyláště nebeznečných scén. No a na závěr položka hrv.

Encyklopedii evidentně pouze zpestřuje a dává na

výběr z historického testu, či pexesa BraveHeart, po jehož dohrání se přehraje zatím skrytý film.

Hodnocení. Tímto se dostávám na úplný závěr a to k hodnocení. K obsahu CD nemám žádné

velké výhrady, je tu však několik technických problémů, video občas zamrzá, při skoku z jedné položky na druhou se nevrátíte zpět, ale na úplný začátek atd.. Těchto několik drobností by vás však nemělo odradit, protože v případě encyklopedie BraveHeart by to opravdu byla škoda. - Jake

vol, kteří dobíjejí tv. kteří měli dost štěstí aby přežili, ale ne dost, aby zůstali nezraněni. Závan smrti proniká vzduchem, a zápach čerstvé krve přivádí mrchožrouty k naprosté nepříčetnosti. Dnes už smrt odpočívá a brousí ztupenou kosu, ale její přátelé nemoc, hlad a bída se teprve na svou práci chystají. V boji za svobodu dnes Skotsko prohrá-

lo. Bûh tomu tak chtěl a tento den získal mnoho skvělých válečníků pro poslední bitvu s padlým andělem. Zde, na falkirkských pláních, se střetla dvě křesťanská vojska a národy Britských ostrovů vyzkoušely své zbraně, v krvavé řeži, která měla zlomit ducha Skotů a navždy připojit tuto zemi k Anglii.

Nestalo se tak díky jedinému muži, muži jehož iméno je do dnešních časů pro Skoty synonymem pro svobodu, odvahu, a vlasteneckého ducha. To jméno zní William Wallace, a tato encykloinformace o všech stránkách společenského dění. doby od narození Edwarda I roku 1239, po rok 1377 kdv se Richard II stal králem Anglie.

Po dlouhém úvodu se obieví hlavní menu obsahující pět položek.

Tvoří ho archiv, společnost, hry. válčení a film. Archiv samotný se dále dělí do tří větví. První větev obsahuie všechny významné osoby té doby, které byt i jen nepatrně ovlivnily osud Britských ostrovů. Druhá se nazývá rukopisy a zde naidete velké množství spisů včetně ilustrací. Třetí větev, toř

seznam důležitých dat. Položka spoložnost se dělí podobně jako předchozí část na tři oddíly. Oddíl život-

ní sryl, kde naideme odkazy na medicínu, oblečení, obvdlí chudáků i šlechtické hrady.

FXCALIBUR **** 75

Vzdělávání, encyklopedie, historie, Minimum: 486/33 MHz. 8 MB RAM, 2x CD, myl. Windows. Testováno: 486/66 MHV 8 MB BAM 2v CD Wings

The Multimedia Encyclopedia

NÁHLED 400 LET ZPĚT. CO VÁM BUDU POVÍDAT.

- VLADIMÍR PONECHAL -

of Science Fiction



Video je zpracované na hodně vysoké úrovni. Většinou je teda kratší, ale to až tak nevadí.

Podle zveřejněných průzkumů je žánr Science Fiction mezi mladými lidmi jeden z nejoblíbenějších. V této encyklopedii najdete přehled opravdu dokonalý a je radosti, že narazíre i na česká jména.

The Multimedia Encyclopedia of Science Fiction (dálé SF) se rozděluje na několík podkníhoven. Přítom je toto větvení udělané velmi precizně a promyšleně, což by mělo snížír na minimum riziko dezorientace. Na řádcéch níž s můžete

přečíst, jaké větve program obsahuje.

Archiv. Tato pološka by sai neměla, i když třeba jinou formou, chybče v žádném programu s obdobným zamětením. Je to vlasnésouhrn všeho bez jakékoliv filtrace. Archiv vám doporučím, pokud chocete najít něco nejasného, nejistého. Podle abecedy můžete postupovat lehoc, ale na drustupovat lehoc, ale na drustupovat lehoc, ale na dru-

hou stranu zase zdlouhavě. Táto větev má také své podvětve. Tak třeba jsou tady všechny články, autoři, filmy a TV, publikace, témata a období a všechno dohromady.

Těmata. Zde za zmínku rozhodně stojí části jako "Životní formy", "Věda a technologie" a nebo tolik ve SCI-FI diskutovaná známá-necnáma "Cas". Tyto položky se samoržejmě jetič dál rovežtvují, ale jednak jejich nad vétve dostatečně naznačuje o čembpojednávají a jednak bytv ná styrečně zamotával a tak to nebudu dál rozvádět. Stačí jemom, když napílu, še rože měte mohost najít takové temata, jako antigravitace, astro-

najít takové témata, jako antigravitace, asteroidy, dimenze, hyper prostory, neutronové hvězdy, životní podmínky, ztracené světy, všechny planety naší

sluneční soustavy nevyjímajíc měsíc... A to bych mohl klidně pokračovat dál. Nechte se překvapit.

Výborný nápad. Další větev, kterou jsem ve slabé chvilce označil jako geniální, je tzv. "Time Machine".

Dozvite se veliké množství informací. Iy lidi, které vidite na obrázcích, védi o čem lutví. Venuj se právě této problematice. Jak už sám název napovídá, jedná se o jakýsi stroj času neboli tev má tajednoduchý graf, ve kterém je velmi, skuteč-

jeanoduchy grat, ve kterem je venimi, skuterné velmi precizně zaznačených nespočet dosti podstatných veličin pro SE. Je to velmi pělně zpracovaná položka. Autoři hodnoty SF dali do roviny s hodnotami historie lidstva od roku 1500. Vývoj se velmi dobře porovnává a člověka potěší i taková maličkost,



neimocnělších šlechtických rodů opustili armádu

a buď zběhli, nebo se přidali k Angličanům. Z bitvy se

stal masakr a přes všechno nasazení a odvahu byli

Skotové zmasakrováni. Snad každá rodina oplakávala

nějakého příbuzného. Toto byl Wallaceho konec, ač se

mu podafilo uprchnout a potom vést diplomatické mi-

se do Francie. Norska a Říma. Roku 1304 byl. opět di-

ky zradě, zajat v Glasgowě. Ihned ho deportovali do

Londýna, kde byl odsouzen snad za všechny možné e-

xistující zločiny, následně vláčen za koněm čtyři kilo-

metry na misto popravy. Nenávist Angličanů byla tak

silná, že ho nejen lámali v kole, vykuchali a teprve po-

té popravili, ale jeho télo roztrhaly koně na čtvří kusy,

které byly vystaveny pro výstrahu v různých městech.

William Wallace se narodil roku 1274 v Elderslie ne-

daleko vesnice Paisley. Jeho otec, sir Malcom, był jednim z mnoha nájemců a vazalů James Stewarta, zná-

mého jako "Ochránce Skotska", a bojovníka za nezávislost. Tento muž byl Williamovým velkým vzorem a k němu v děstní vzhlížel jako k nejvyšší autorité. Obse brzy zemřel a mají William odešel na vichovu ke

svému strýci, knězi, který ho naučil výborně latinsky a francouzsky. Co se týče jeho úžasných taktických

Souvislosti



1. Moc se mi třeba libíla otázka: Zeny v SF. Co myslíte?
2. Máte možnost si výbrat řůzně títuly. Nějakou chvílivám to potrvá, než to zdoláte všechno.
3. Informace o autorech jsou rozepsané celkem dopodrobna. Záleží samozřejmě ještě na tom, o jakou sostonost se jedná.

jakou je zmínka o bratrech Čapkových a jejich ROBO-TOVI (něco kolem 1920). Jen pro oživení. Uprostřed 16. století přišla vlna u-

třed 16. století přišla vlna utopic, která zaplavila celou Evropu. Dlouho to netrvalo a přišel jeden z prvních šoků. Dílo Frencise Godwinse. "Muž

Dile Fencise Godwine, Mut na měščí."

Dile Fencise Godwine, Mut na měščí.

Potom následovály legendária Galliný legendária Galliný cesty níteo kolem 1720 a v noce 1752 od odvolate, Micromega, * a zkatého dyblate, a postavaný vynále v lidshlycht dějinách. Steam cnejne neboli parm dvjanamý vynále v lidshlycht skolenická, všeam cnejne neboli parm dvjanamý vynále v lidshlycht čárk prámyslová revoluce, jako i jiné velké ududato, ita k jiromyslová revoluce, jako i jiné velké ududato, ita k jiromyslová revoluce podepsala na chápaní lídí a příneda velký vzsta VŠE.

To jen pro znázornění této velmi zajímavé a podařené pomůcky.

Poshliteč knižnéh publikací Vier-Robot hroseré vlnývá, jak uší mnapovda nizev, prohliteč knižnéh publikací, lako celý program i nao část je vlmi pělané pracovani. Pro lepší přeládnost můžeposhti jednový filo, který vlid polapublikace Máre je mír. Chore dobrodnustý spublikacem, které pojednávají o katastrofách? Proč neč Stačí poste zalkrnosut potřehná pošlok. Náledovné se vyptíou vybrané publikace a vy si můžece vybravýbrané publikace a vy si můžece výbrato čem polednávě.

Jako dodatek se zde nachází jednoduchá pomůcka v podobě textového řádku, do kterého vpíšete potřebný název a program vám ho vyhledá, pokud ho tedy zná.



předpokládat, zde narazite hlavně na namluvené sekvence, vidca a fotky. Musím jenom poznamenat, že všechny tyto tři dost pod-

ny tyto tři dost podstatné ekvivalenty jsou zpracované do výborné kvality a nemám k tomu ani tu neimenší připomínku.

Program je stavěný tak, aby co nejvíce dbal na komfort užívatele. Obsahuje vyhledávací utilitku (Word search), která dokáže pomocí jednoduchých pomůcek vyhledávat třeba publikace.



A tady ho máte v plné kráse. Arthur C. Clarke. Kdo by neznal jeho "Záhady světa", ve kterých se snaží odhalit všechny záhady, které se mu dostanou do rukou.

Práci s programen zlepšují i dvě položky "Historie" a "Kolekce". Historie pracuji přesně na způsob té hypertexnové. Můžete se zpět vracet na libovolné odskoky a kolekce zase ukládá vaše pozice v programu a taktéž se k ním můžete jednodusé vrátin. Stáci ši pozici pouze nahráz. Když si to tak všechno shrneme, tak přizenica posurav seus icai dostupiyon piostefidi. Namluveni selevente, vidoo, fotly a text. Vieclino jiii prefere mise conscient vieclino pio presentati propositi di selezioni di textem. Ten je repacovin do stylu hypertes. tu. To zamensi, le text doshaliye odkazy, karef jou odlišenel jinou barvou. Přítom tyto odkazy midno obshavota všechny čtyři vyjmenované prostředky a ke všemu mižou být jednodivé texty mei asbeu úze ropojeny. Zálalo by se, ži tetrot fakt na druhou strani by moži liskovit y podobě deordeniatentil propositi prostovit podobě deordeniachvili traztite přehlod, nebudere mit problém se zozijenovat díbě isdnoduchému

a vkusnému ovládání.

Grafické prpacování. Tento typ software nemá moc vělké uplatnění u grafického apracování. Pár statických obrázků, které občas něco přektryje. Přesně tak je nado tom 15°. Bez zhytechi okrasy v podab čm jest pásob vělmů uceleným a uhlazeným dojmem, i když třeba na pozadí používá stry podobný modernímu umění. Není se však čeho občivat. Barry do sebe velmí dobře zapadálí a navažívem se slakoby dopřílní.

SF patří rozhodně mezi velmi kvalitní informační produkty. Najdete velké množstori, k tomu přiměřený počet publiskaci, nespočet informací (přes 4 500 položek) a náhled 400 let zpět. Co vám budu povádat. Stoří toz at to. —Vlapon

EXCALIBUR ★★★★ 80
Multimedia, encyklopedie. Minimum: 486 / 33 MHz,
4 MB RAM, 2x CD. Doporučeno: 486 / 66 MHz, 8 MB
RAM, 2x CD, SB 16. Testováno: Cyrlix 686 / 200+, 16
MB RAM, 2x CD, SB 16 ASP, S3 2 MB. Zapajdíti: JRC.

AMIGA



Zdravíme naše věrné Amigisty!

jist už jne si všinli, že anigički čiti v Ezcilbura vypodi pončiosal jinak než obvyble. Levinu umčin odstarovala nevisnia imništa nisiebo pasa vydavatele o mošném v zakodeni samostarubbe, na Ezcilbura neziviničho magnim visnovaneho specilině Amire. Poet, oz na myšenka opisula nali redakcii kamičia ndostala se korala se koral

Amiga Bode i Encilhora supramo apparencipi coldina solutari malamoni. Emos Loughi a Campin con alere, Jangiga MANY. Go somo nitrosi pora se minili as soi interneceda estinci a milesto i dosalimite data de primeroci, col playta facilibro la bode delle estanti sintial estantica a laddi plato distina minimitale data estanti malamina di manimitale. Nenti so ale jos herni plitoha, nigle plondo contraj amigici y Canpin, v minimi nigle e rei debbent desprimenta, delle primero, delle plantica delle primero, delle plantica delle primero, delle pri

Na tvorbė "Amiga MAX" se podifici čyvi lidė". jai (Joe), Jay Tee, Martin a Ptofis. Přestode se časopisu vénujeme jen v nakem volném čase, snažíme se pro něj, pro vás a pro Amigu dělat maximum. Věříme tedy, še budete s nosvou formou existence Amigu v Exa spokojemi a vaše spokojemost bude jen a jen stoupat.

NOVINKY



kaleidoskop

Alive Media Software

live Media Software

(AMS) je nová společnost, kterou tvoří čtyři kamarádi: Steven Flowers - tvůrce rozsáhlé (5 CD) adventury Haunted, o níž přineseme příště podrobnější informace, Jennie Flowers - človíček starající se o marketing. Andrew Reed - ten ie tu přes vyhledávání nových kvalitních her, jejichž tvůrci touží po vydání v komerční sféře, a nakonec Dee Anglum - tiskový mluvčí společnosti. AMS v současnosti pracuje na hře Haunted a připravuje konverze šesti titulů z PC a MACka, Kterých? Radši se něčeho chytněte, ať to s vámi nepraští: Doom I & 2. Dark Forces, Links Pro (golfik), Phantasmagoria a mě zcela neznámá adventura Frankenstein Through The Eyes of the Monster. Většina konverzí bude vyžadovat minimálně CPU 030, 8 MB RAM a CD-ROMku, ien Phantasmagoria bude nejdřív pro PPC, CISC verze bude následovat později. O tom, že k instalaci budete potřebovat harddisk, je snad zbytečné mluvit (ale steině isem to napsal, hehe-

kaleidoskop

Ablaze Entertaiment

lovenský Ablaze
Entertaiment, kterému Vulcani co nejdřív
vydají CD mlářív
vydají CD mlářív
strangers, chystá další
projekt. Je jím hra *Diversia*, nor cealtime strategie s velkypočtem nejrůznějších jednotek,



píšuž) a všechno zbylé místo na CD sešere výborný soundtrack. V současnosti (začátek července) je hra hotova ze zhruba 25 % a jsou již známy hardwarové nároky - CPU 030 a 4 MB RAM. V plánu je i verze pro PPC:

kaleidoskop

Alien F1

ra Alien F1, o které jsem psal posledně, již našla svého distributora. Seala se jí firma Islona, která právě vydává Marblelous, Mega Typhoon a na starosti má v Anglii distribuci her Wendetra 2175, Trapped, Kargon a Testament (wow!). Kromě Alien Fl má na svbědomí i další autíčka: revoluční Fjýni* Hi (viz JayTecho recenze). Na podzim chystá Islona vesmírnou ságu Explorer 2260 (viz preview).

kaleidoskop

Sadeness Software

eien hrami je živa tato britská distributorská firma. Dostalo se k nám v pořadí již třetí CD ze série AGA Exterience, leho složení je podobné Aminetovským CD, jen interface je trochu přátelštější - vše lze okamžitě spustit. Na CD najdete užívatelský software (102 MB), hudební a grafická dema (222 MB), hry (88 MB), super animace (42 MB), několik pěkných slideshow (11 MB), moduly (16 MB) (ale iá na EXCD dávám lenší muziku :-)), diskové magazíny (11 MB) a ikony a různé srandičky pro Workbench (39 MB). CD též obsahuje ukázky dalších cédéček od SS, a to Women Of The Web (fotky známých osobností modelek, hereček...) a UFO encyklopedic The Hidden Truth, o kterémžto multimediálním titulu se rozepisuje na jiné straně lav Tee. Obě ukázky naidete exkluzivně i na FXCD62!!!

kaleidoskop

Myst má konkurenta!

e jím hra Nothingness, na které společně pracují dva vývojářské týmy: Melina SoftWorks a Cassiopee Development. Nothingness vyjde na CD, které (nebo která?) bude obsahovat filmečky v HAM8, digitalizovanou mluvu a šušká se o tom, že i fantastický soundtrack od skladatele Erica

kaleidoskop

Vulcan - oprava!

minulých novinkách se obievila zpráva (no. objevila... napsal jsem ii tam :-)), že Vulcan bude v budoucnu všechny své hry vydávat jen na CD. V době, kdy isem sestavoval news pro Ex61, to skutečně byla prayda, ale už pár dnů po uzávěrce došlo k převratu a více než třetina titulů se vrátila k původní disketové koncepci. Proč? U některých her by se to prostě nevyplatilo a bylo by to jen pár megabyty zbytečně zaplácnuté cédéčko. Více již náš zpravodaj Martin Tuček ve své eseji o Vulcanu.

kaleidoskop

Halový fotbálek nebude! :-(

webové stránky Vulcanu se zničeho nic vypařil Five-A-Side Football. Na otázku, kam se poděl, odpověděl Paul Carrington: "Jó, ten je fuč..." V dalším mailu jsem se dotazoval na další osud této hry, jestli se snad autoři rozhodli vydat ji raději jako shareware či co? Paulova odpověď byla celkem šokující: "Chtějí to vydat jen pro PC." Tak mě napadá, že to byl pravděpodobně takový skvost, že jej Amiea asi nebyla hodna. Už se těším, jak si za pár měsíců přečtu hodnocení neznámého recenzenta: "Nejhorší fotbal, jaký byl kdy na PC snarřen," Checheche...

stíny, bojištěm se budou míhat předměty s několika parallaxních rovinách a celou řežbu bude doplňovat hudba přesně šitá na míru. Že by lahůdka pro Amigisty Capital Punishmentem zklamane? Datum vydání: někdy na podzim.

kaleidoskop

Sword

kaleidoskop Clickboom

lickboom má internetovou sámošku! Ano, prostý český Amigista má všechno z produkce Clickboomu na dosah ruky. Tato kanadská firma si na své stránce www.clickboom.com otevřela obchod, kde je k mání nemálo artiklů: klasická verzi Capital Punishmentu a Nemac IV Director's Cut, různé suvenýry tý-



kající se Mystu (trička, knížky, kalendáře...) a další sběratelské předměty. Co je však nejdůležitější, že se přes jejich stránku dá objednat DMS verze Capital Punishmentu, která vás přijde na poloviční cenu (tedy něco přes pět stovek - asi) a bude doručena na váš e-mail. Jestli můžu radit, jděte do toho!

Olofight, mlátičku s renderovanými bojovníky a skvělými vizuálními efekty, chystá italská dílna The Real Ologram. Olofight disponuje deseti různými fighterv. přičemž každý má víc než 150 animačních frejmů, což mi na deset speciálních pohybů nepřipadá zrovna moc. Rubající se bojovníci budou vrhat realistické

e nejnovějším ohlášeným titulem z produkce Titan Computer (titiz připravují Brainkillera, preview Ex61, JayTee). Hry vyvíjí parta Serio Comic, kteří pracují na disketové ECS (proboha proč?) i AGA CD-ROM verzi (to už ie lepší). Zaměřím se na tu AGA: bude

samozřeimě hezky barevná.



backgroundy budou animované (radši o tom nebudu psát jako o animovaném pozadí, známe ry nemravy z redakce :-)), veškerým spritům bude dopřáno více animačních fází, nepřátelé budou rozmanitější, z reproduktorů se poline samplovaná řeč a mezi levely se budou odehrávat napínavé animované scény, Příjemně překvapuje výborná hratelnost, a tak se už nemůžu dočkat. Co vy? Podle výrobce to možná bude už v srpnu. -loe

preview On Escapee

edna z nejočekávanějších her tohoto podzimu je beze sporu flashbackovka maďarského Invictus Teamu OnEs-

capee. Už je to velmi dloubo, co se na domovské internetovské stránce Invictus objevily první



obrázky, které nás velice překvapily a vnesly naději, že je zase na co se těšit. Máme tu sklonek roku a s ním alespoň první hratelné demo tohoto pravděpodob-

ného hitu. Na první pohled OnEscapee nezapře stejnou krevní skupinu se slavným Flashbackem. Autoří se tím ani netaií (isou to přímo Flashbacku a Another Worldu) a přímo hovoří o vylepšeném Flashbacku s novým příběhem, lepší grafikou a animacemi, ale s ještě tužšími

logickými problémy. Takže notoričtí louskači záhad - těšte se! - lavTee

preview

The Shadow of the Third Moon (Y3D)

ei, no to snad není ani možný. Fakt io. Po několikaletém strádání je tu konečně pořádnej leteckej simulátor. Pro všechny, kteří mlsně záviděli známejm - PC kolegům, jak paří graficky naprosto dokonalýho Comanche 2. Flyin Corps atp. a sami sc uspokojovali pohledem na nedokonalei letPilot (sorry Vulcane, ale absence 3d povrchu, a především to, že se na nejdokonaleiší full - rextured mod nedalo slušně pařit ani 030/50, mě docela DOST natroalos() s vidinou, že nic jinýho na Amize prostě není, mám dob-

na Amigu a to zatraceně brzo! Varovné zprávy z loe - news v minulých Excaliburech o mega grafické show se s vydáním hratelné demoverze plně potvrdily. Pokud tohle nejnovější demo ještě nemáte, tak nastartujte mašiny, vložte CD s potiskem Excalibur 62 do drivu, a ten Y3D si stáhněte. Vopravdu stojí

Než se vrhnu na technický údaje, rád bych se trochu rozpovídal vo tom, co předcházelo, to jest, kdy poprvé o sobě dal tvůrce - Black Blade Software vědět, První zprávičky se vobievily v únoru sedmadevadesátýho. Iak loe ve svý první zmínce vo Y3D napsal: "při pohledu na obrázky chytl Jayteeho infarkt", tak vůbec netušil, že chudák lavtee, nebyl jedinej, kdo při pohledu na paklík screenshotu zkolaboval (léčha mně trvala dost dlouho). Takovej vodvaz tu dlooooouuuho nebyl. Snaha programátorů udělat nejlepší simulátor na Amigu vvplula ještě víc na povrch se sadou obrazku Y3D - slideshow#2. Bylo zde všechno. Hory, krásné textury....a naprostei boom způsobila Y3D plavable preview. Dnes už mi to ani tak nepřijde, ale grafickej rozdíl mezi Y3D a jeho předchůdcem letPilot from Vulcan je tááááááákovýhle. Po grafický stránce není vůbec co vytknout. A jinak, paří se to slušně???? Jednoduchá odpověd: jo! Klasickej, dobře hra-

telnei simulátor, kterei na Amize

NOVINKY

hodně dlouho chyběl. Všechny vostatní položky jsou teda fakt v pohodě. Ale to nejlepší doprostřed.

Technický údaje. Pro ty, kterejm vypadaly zuby při pohledu na sadu tutovei pictures, co sou tady všude vokolo, a při pomyšlení, že na to zdaleka nebude stačit ani 060 mám naprosto bombovou informaci. Y3D jede slušně i na kámošově 030! Není to úplný vono, ale jede to tak, iak bysme to asi při tomhle nářezu ani nevočekávali. A na 040 už není co řešit....Tak takhle je naprogramovanei engine Y3D (tady mi přijde, jestli neříkat radši programátorům kouzelníci, ale asi

ne:-)). A veřte mi, tohle neni zpožděný preview na neexistujíci hru do aprílového čísla (i když, to SNAD nikoho nenapadne, bych se musel hodně zpozdit, ovšem při tom zpomalení vydávání Excaliburů..-)). Zakončím to celý hodně

vontimisticky. Když se tohle dá dokázat na 030, co se potom dá udělat na zhruba 40x rychlejších blizzardech 603e. Tv gamesy už budou neuvěřitelnej nářez. Slyšel sem vo několika novinkách, (pouze pro PowerPC) co Clickboom/PxL připravuje No, uvidíme. Computers. Vypadá to hodně dobře. Jenom, aby to tak i zůstalo. Ikdvž asi zůstane, ale známe Amigu, že??? Tak radši neděleime předčasný závěry. - Martin

Star Fighter

to roků s rakerou létal jsem, sto roků ustřeloval jsem Marčanům jejich pórovité hlavy... Ano, přátelé, tímhle se nyní také budete moci chlubit, jestílův sotupite do akademie Star Fighret, jejíž základatel, korporace GeoSyne. Media, rád uvítá každého vesmírného stíhače. Řemsol je to starobylé, jeho

sláva už dávno vyčpěla, ale po-

řád je ještě slušně placené. V naší Akademii dostanete možnost plně rozvinout své schopnosti a využít své zkušenosti. Cožež-Máte pravdu, mladíku, jsou to Prosím? Náplň misí, ale člověče, jak se můžete ještě ptát? Co ochromování a ničení nepřátelských flotil, doprovázení našich kolon od základny k základně,



kecy, ale úvod je nezbytnou součástí... Au. Tak tedy: Co byste tomu řekli, kdyby Zemi napadli Ti, co nežijí na Zemí? A vy. Vy jediní ji můžece zachránit! Co se děje, proč nejšsáte? No, no, ty otršvené kaichtíky si nechte, ještě nejšme u konce. Tak dobrá, zatím nic moc. příběh je trapně podobný všem o-

trapnie podoony vsem ostaním kosmickým povídačkím, ale poslechnéte si tohle: Vyfazujete raketu, máme přípravené asi čtyři druhy, a v ní budete létat a střílet a ničít, co se pohne I vída, nálada se vám zlepšíla... No jistě, Toníku, dostanel toho On-An-Bombera IV s plnou náldží a osmi plazmovými praudorakezami.

nou nádrží a osmi plazmovými pseudoraketami. Píšu si to. A teď klid, přichází to neidůležitěiší. Iako nácvik si budete moci zvolit samostatnou misi, kterých tu pro vás máme připravených kolem dvacítky, a kdvž se na to budete cítit, můžete začít rovnou celé tažení. Budete součástí celého příběhu. nějaké ty dramatické zvraty a sem tam trocha lásky k emancipované pilotce. Komu to tady poklesla čelist úžasem? Aha, vy iste tady novi, ie to tak? Takovouhle romantiku jsme tadv měli už tak před sedmi létv a můžete být klidní, za moc to nestálo. Hlavní je BOI! Boi! ...

Tak skandujte, af tu zase nejsem

za blbce! No, to ie sranda,

to jste v životě neslyšel? No jen se nebojite, služební postup čeká na každého z vás, budete li vzorně plnit všechny mise, stanet se vzorem pro ostaní bezvýznamné vojáčky a hodnost velitele letky vás nemine. Samozřejmě se budete interkomem domlovut s kamzády



z letky, různé rozkazy, prosby a podobně - jak uznáte za vhodné.

A iak to všechno budete viděr a slyšer? Docela slušné sekvence vás uvedou do děje. Grafika v "zázemí" není zrovna skvělá, při boji se setkáte s vektorovými loděmi, potaženými trochou textur. Tady už beztak vzhled není tak důležitý, stačí jen přežít v tvrdé laserové přestřelce. Vyčmuchat nepřítele, zaměřit ho a ke všemu i zlikvidovat je nesmírně těžké, aspoň prozatím. Mezi zvuky neuslyšíte nic nového (zvlášť ne výbuchy) ani uchvacujícího, zajímavé je dorozumívání s piloty vysílač-





kou, i když jim skoro není rozumět - ještě že se text vypisuje. Hudba by se také mohla malinko polepšit, ale není to to nejhorší na světě. Takže

to by było vše, co se tyče zběžných informací, a počítejte s tím, že nábor do Akademie každou chvíli osloví i vás ostatní. Podrobnosti se dočtete v našem v č s t n í k u Exhumžeber. Tak prosím, kdo má zátem přihlášký vodá-

jem přihlášky podávejte zde. Ano... Tady se mi podepište... —Honza

preview

MYST

ovedete si určitě představit, jaké to je, když se chystáte každý den sepsat v pláované texty pro Escalibur, ale nikdy se k tomu doopravdy nemáte. To je přesně můj případ. Čelý měste jsem vždy, když startoval computer, přistupoval k situaci s vědomím,



že dnes už to jistė napišu. Pak mě ale zlákal sqielý dungeon Evil's Doom a nebýt rezolutního rozhodnutí, žádný z mých článků by tu nebyl, Evil's Doom byl smazán a nyní mi nic nebrání, abych se konečně věnoval tomu zpropadenému preview na Myst a jiným článkům,

Myst již existuje nějaký ten pátek na PC a Mac. V prvním kvartálu 1994, kdv se na osobní počítače objevil, způsobil malou revoluci, zeiména v grafickém pojetí. Nikdo totiž nic takového nikdy neviděl. Pravda na PC CDROM a CD32 fungoval už i Labyrint of Time, ale pokud někdo z vás viděl oba jmenované, uzná, že v grafickém pojetí je to zápas obra s Goliášem, Myst se stal též jednou z nejprodávaněiších her za rok 1994. Spolu s Doomem II a Rebel Assaultem se usídil na špici v počtu prodaných kusů. I já jsem měl možnost otestovat tuto skvělou adventuru a uznávám, že před třemi roky Myst neměl konkurenci (ovšem na Maca vyšel už na přelomu 1992-93, v době, kdy se amigáči spolu s majiteli PC rozplývali nad tehdejším zázrakem Dune 2. Broderbund Software patří vám můj obdiv). Otázkou ie, zda steiný prodeiní a hráčský boom Myst způsobí i na Amize. Doufeime, že ano.

O co vlastně ide? Na ztraceném ostrově hledáte jednotlivé strany do tajemné knihy a po celém zkompletování se snad vrátíte zpátky domů. Ovšem není

TOP FIFTEEN ČTENÁŘŮ

2. (14.) Chaos Engine 2, Bitmap Bros., akční

5. (new) Worms: The Director's Cut, Team 17,

7. (2.) Breathless. Power Computing. 3D akčni.

3. (1.) Slamtilt, 21st Century, pinball

4. (9.) Wendetta 2175. Vortex. střílečka

6. (3.) SWOS Euro '96, Sensible, fotbálek

8. (4.) Trapped, Oxyron, RPG

9. (new) Dune II., Virgin, strategic

10. (new) Settlers, Blue Byte, strategie

11, (8.) Evil's Doom, Olympia, dungeon

14. (new) Burnout, Vulcan, likvidačka

15. (new) XPS, Weathermine, střílečka

13. (new) Testament 2.0. Insanity, 3d akční

hoj Amigisté! Od tohoto čísla zde již nebudete nacházet redakční hitparádu. Shodli jsme se na tom po pečlivé úvaze, kdy jsme konstatovali, že nemá cenu, abychom v této době su-

cha šoupali s několika hrami sem a tam. Než se dostanu k hitparádě čtenářské, měl bych vám konečně vysvětlit, co provádíte tím, že mi sem posíláte své tipy. Každá hra z vašich žebříčků dostane při sčítání hlasů určitý počet bodů, ti, hra, kterou iste šoupli na první místo. získá bodů deset, druhá devět, třetí osm... a de-

sátá jeden bod. Z důvodu praktikování tohoto systému nemůžu uznat vic hlasů, než je právě těch deset (když tipujete Capital Punishment jako dvanáctý, moc mu to nepomířže :-))

Do hlasování se nyní zapojilo dokonce už dvanáct věrných Amigistů, kteří hlasovali celkem pro 46 různých her. Právě zavedenému hlasovacímu systému norřebujeme k objektivnosti hlasů mnohem víc! Průzkumy u-

kazuií, že ze všech čtenářů Excaliburu má víc než 25 % Amieu, takže by nám se měly chodit minimálně stovky blasů. Lidíiiiii, prosiiiim! Vždvé utratit měsíčně čtvří šedesát za známku snad není zase tolik... A teď už žebříček pro třetí kvartál 1997:

Od posledně nezůstal šutr na šutru, lako na houpačce si musí připadat hry ve vaší, tedy čtenářské, hitparádě. Některé z ničeho nic vypadly, jiné se tu vzaly neznámo odkud, některé byly v prvním kole nahoře, minule dole, dnes znovu stoupají k výšinám. Celková bilance této hitparády zní: pouhé tři postupy, 5 sestupů a neuvěřitelných sedm novinek!!! Tím pádem i sedm odpadlíků, a to včetně her, u kterých bych to rozhodně nečekal. V tomto kole nás opustily hry: Ishar 3 (minule novinka, nyní ani jeden blas). Tower Assault (steiný osud), staří Worms (až na jednoho jste se všichni přeorientovali na Director's Cut), XTreme Racing (obsadil až 30. místo. Že by bojkot zrádné Silltunny?), Tiny Troops (velmi těsně 16. příčka), Uropa 2 (43. místo) a v čudu je i Fighting Spirit (21, místo), což vám nezapomenu, protože se sem místo něj prodral CP.

První místo náleží pro tento měsíc překvapivě AB3D2 - TKG. Přestože minule byla tato doomárna na vymření, dnes si polepšila o jedenáct příček! Druhé místo vzal útokem Chaos Engine 2, čemuž se ani moc nedivím (o dvanáct míst vzhůru). Třetí je super pinball Slamtilt, který sice spadnul o dvě místečka, ale stále se drží velmi slušně. Jen tak dál! Na čtyřce figuruie Wendetta, která posledně žuchla o osm míst dolů, ale nyní jde o pět nahoru. Pátá je novinka - Worms: Director's Cut. Schválně, iak dlouho ram vydrží? Šestku okupuje SWOS Euro '96. Nutno podotknout, že této hře jsem připsal všechny hlasy, ať už iste je věnovali jí nebo SWOS 96/97. Jde prakticky

o totéž, tak se snad 1. (12.) The Killing Grounds, Team 17, 3D akčni nebudete zlobit Sedmičku má Breathless, nejhratelnčiší doomovka na Amize. Sice také zaznamenala slušný propad, ale tři měsíce v hitparádě - to již o něčem svědčí. Na osmé místo iste poslali skvělou RPG Trapped. I ona je tu 12. (new) Capital Punishment, Clickboom, bolová s námi od začátku

hlasování a pravděpodobně ještě nějakou dobu setrvá. Devátá a desátá isou "novinky" - Dune 2

a Settlers. No comment!!! Na jedenáctce se potuluje Evil's Doom, který se minule objevil jakožto novinka o tři místa výš. Dále následují již jen samí nováčci: dvanáctý je Capital

Punishment, nebudu do něi pořád reipat, umístění v hitparádě si přece jen zaslouží. Filip Doksanský se může radovat, neboť jeho Testament 2.0 se, jak to tak vypadá, zabydlel v srdcích českých Amigistů. 14. je vulcanovský Burnour a 15. výborná střílečka XP8. K umístění jí asi pomohlo i to, že Weathermine vydali její ECS verzi. Chtěl bych poděkovat všem, kteří se zú-

častnili dnešního hlasování. Zvláště děkují Marku Cvachovi, který hlasuje pravidelně do každého čísla (a normální poštou!), Michalu Škvorovi, Demonovi, Martinu Schindlerovi a spol., dvěma bratrům, jejichž příjmení jsem bohužel nerozluštil. Hunterzovi a dalším, Čiňte se, přátelé, hlasujte, piště, mailujte. Budu vám velice vděčný. leden tip na závěr pro ty, kteří nemají doma ty nejnovější pecky: zkuste prolistovat posledních pár Excaliburů a sestavit žebříček z recenzovaných her. Mockrát díky a u další hitparády nashle! -Joe - josef.k@usa.net

NOVINKY



to samozřejmě tak jednoduché. Spousta logických hádanek způsobí, že jen tak se od monitoru neodvalíte. S nikým ve hře nemluvíte, jen řešíte jednotlivé úkoly a hlavolamy. Zpracování je bezva, o tom už ale z předchozípracuje na podobné gamese -The Haunting. Je to 5CD adventure pouze na Amigu s turbokartou a má vyjít po prázdninách. Dalším podobným titulem je i Golem (Ex.61 -Joe). Má podobný typ grafiky, i když prostředí je zde více future.



ho odstavce víte. Krásná 3D gra-

fika, viděná z doomovského pohledu, ačkoliv s předpočítanou

trajektorií pohybu, jistě zaujme všechny labužníky.

Za všechno

preview

VIII CAN SOFTWARE CO SE DÊJE?

eivětší distributor her pro Amigu na celém světě poslední dobou jaksi spí, že?

Protože isem na některé iejich gamesy strašně nažhavený děkuime (viz obrázky z The Final Clickboomu (www.clickboom.-Odyssey tady někde okolo), cecom). Na poslední chvíli totiž lou situaci isem musel opravdu hodně prozkoumat. A když už stihnul koupit práva od švýcarů - Cyan, kteří všechny amigáče isem věděl "vo co go!", chtěl nejprve nalákali slušnou 20Mb jsem, aby jste vy, naši čtenáři, tademoverzí v srpnu 96, ale pak se ké ziistili, co se vlastně děje. najednou stáhli a nic (což je naprosto debilní chování). Steině

VULCAN SOFTWA-RE POPRVÉ - CO SE VLASTNÉ STALO.

Kdvž poprvé spatříla světlo světa první mluvící Amiga adventure - Valhalla 1, stala se hned terčem ostré diskuse. Angličani si totiž libovali v perfektně vypracovaných hádankách, kde bylo potřeba znát anglický jazyk opravdu velmi solidně, všichni ostatní to proklínali. A tak se stal Valhalla snad neivíce kontroverzní brou v historii

RE PODRUHÉ - CO Když jsem se bavil s několika známými - amigisty, byli velice rozhořčení tím, co se děje.

SE DÉIE

VULCAN SOFTWA-

Amigy. Co bylo ale zajímavější, že tuto adventuru nedistribuoval Virgin či snad Microprose, ale neznámý Vulcan Software. Věršina redaktorů byla tehdy velice překvapena, kdvž ziistila, že VS hru nejen distribuují, ale i ji vytvořili a navíc, že stalými členy jsou pouze dva lidé, tehdy nemanželé: Carringhton a Lisa Tunnah.

Čas šel dál a objevil se druhý díl, který sice nebyl nijak převratný, ale hrát se dal a byla to ta standartní laťka, kterou nasadil sympatický pár v jedničce. Vulcan Software stoupal vvis a výš. až se konečně dorkl nebes a to ve chvili, kdv vvdal snad nejgeniálnější logickou arkádu -Time Keepers. Dovést tlupu neandrtálců přes šedesát tématicky rozdělených misí. Zpočátku to vypadalo nemastně a neslaně, ale jakmile hráč zvládl pět nebo šest levelů, nemohl ho nikdo odtrhnout.Tuto horečku tvůrci podpořili ještě vydáním dalších dyou nebo třech datadisků. Kdyby mi ale tenkrát někdo řekl. že budu o Vulcan Software psát články, jakožto o největší amigácké firmě poslední doby s připravovanými 19 tituly, do očí bych se mu vysmál. Prestiž -VS- v létě 96 zvětšil tím, že vydal Valhallu 3 a zde se alespoň trochu zlepšila grafika, na kterou já tolik sázím, takže to byla pro mě první opravdu kvalitní

valhallovská zábava. Zlom nastal na podzim, kdy se Vulcani konečně rozhodli prodávat i jiné, než vlastní tituly, Boom pěti sqjelých her (i když...) Burn Out, Jetpilot, Tiny Troops, Uropa 2 a Bograts na vánoční prázdniny byl zatím poslední kapkou. Od té doby Vulcan více méně mlčí a stále slibuje něco nového. Od ledna 1997 tedy žádná nová gamesa s roztomilým logem Vulcan Software nevvšla. Proč? Tím se budu zabývat v druhé části článku.

to roku totiž koupil celý projekt Almagica: Scions of Forgetten World od švédských DSP (Data Spells Pojkarna), kteří se předtím jakékoliv nabídce bránili (takže finanční obnos musel být lukrativní). Pravda, DSP stále pokračuje na vývoji této nadějné realtime strategie, ale jak už isem předeslal, jen jako řadoví zaměstnanci pod křídly VS, kteří jako majitelé všech patentů a práv shrábnou veškeré peníze za zisky. Dokonce se nepotvrzeně mluví cosi o jednání mezi Blue Byte a VS o práva na Amiga verzi Albion, jehož demo loe uveřeinil na nějaký předchozí CD disk. Přesně to samé se stalo při jednání o licenci na Myst, zpočátku nadějná demoverze, pak dlouhá konference a nakonec vvide z tažení vítězně Clickboom Mimochodem mrkněte někdy na stránku www.clickboom.com, probíhá tam super hlasování o gamesu, kterou bychom chtěli mít na Amize a zatím je na Plácačce nebo Playstationu. Nemusí to být marné, vezmeme-li v úvahu, kolik ie divize PxL Computers ochotná vrazit do Amiga konverze her (takže bych Amiga verzi Albionu neviděl tak černě, ale dříve než v roce 1998 se ií určitě nedočkáme). Abych náhodou nepoškodil i druhou stranu, internetovská adresa Vulcan Software Limited ie www.vulcan.co.uk, i když ji asi všichni znáte - připomenout můžu kdykoli Konečně jsme se ale dostali

Jenže všichni nynější vulcanov-

skou stávku chápali tak, že

zkrátka nemá Vulcan Software

peníze do vývoje a tím vlastně

ovlivňuje i ostatní firmy, které

čekají, co bude, což jsem samozřejmě popřel a dementoval.

Vím také proč. V květnu toho-

k problému, proč nevyšly žádné nové hry. Je to díky snaze vydat všechny gamesy pouze na CD(na čemž jsme se shodli i s Joem), což Vulcan propagoval před několika měsíci. Ano, slyšíte dobře, například i Valhalla 4 by byl pouze na duhové placce. Pak ale VS uznal, že by to bylo finančně neúnosné a naplánoval téměř všechny hry na diskety. Proti tomu se ale zase postavila

lo; těšme se na AGA CD Myst. Jako každý, i já na závěr pokecám o technických údajích, Hra pojede na každé AGA Amize s procesorem 030 a 6 Mb Ram. Ale pozor! Díky smlouvě s Phase5 bude podporovat i PowerPC karty. - Martin

jako se nyní vedou jednání

o práva na Albion (na Amigu), vedla se i zde. Dobře to dopad-

PS: Aby to neměl Myst tak jednoduché, v současné době se

84 www.excal.cz

třeba Ambrosia, která už všem naslibovala, co se dalo, a Genetic Species to místo na CD prostě potřebovaly. Proto se zhruba před měsícem natrvalo a konečně rozhodlo, kolik games pûide na CD a kolik na diskety. Je to zhruba 35 procentní zastoupení na DD platformě a zbytek půjde na 660mb zázraky, s čímž docela souhlasím, Samozřeimě, že některé hry zkrátka nevvšly proto, že tvůrci ieště něco dodělávají, což je třeba případ Brain Damage Pinball. Naopak ztracený se zdá neperspektivní projekt Breed 2001(i když, kdo vi....), přiznejme si na rovinu, grafika nic moc, hudba skoro žádná a zvuk slabý, to v současné době a hlavně situaci nemá šanci na úspěch. V poslední části si vezmu na paškál některé jisté tituly a tro-

chu se o nich rozpovídám. VULCAN SOFTWARE POTŘETÍ A NAPOSLED - CO BUDE?

Takže začneme. Nejprve bych se věnoval hrám na diskety, které na 100 procent vyjdou a připadají mi na tomto médiu nejlákavější. Je možné, že některé novinky v červenci už isou.

Hellpigs - Just Kick Some Ass. Jakmile se Pekelný Prasara v lednu objevily jako screenshotv. každei byl totálně nažhavanej. To se ještě netušilo ovšem, že vyjdou Big Red Adventure, což je také důvod, proč autoří s vydáním ještě čekají. BRA je totiž graficky opravdu sqjelý a myslím si, že po grafické stránce ty super mega očekávané Hellpigs jednoduše trumfnul. Rivalita a konkurence musí být. Jenže Hellpigs také není žádné ořezávátko. Ačkoliv je kapacitně o deset mega menší (vvide na 22 disket pouze na harddisk) než Velké Červené Dobrodružství má v sobě tato adventura spoustu humoru (Gill Bates) atp. Je slibována i verze na 2 CD, kde bude i kvalitní, asi hodinu trvaiící filmeček s neivětší pravděpodobností ve formátu alá Tower Assault, (taky v tak mrňavým okýnku? -Joe)

Top Ten of Future III

do by to kdy řekl, že za tak krátkou dobu budu psár už řtetí pokražování poměrně oblišněné řubriky Top Ten of Futurež Skutečně. Čas neuveřitelně letí, když o letních prázdninách člověk začne chodir na koupaliště a dělat i jiný dobrý letní věci, musí za chvíli praktický přestar, protože v kalendáří znenapraktický přestar, protože v kalendáří znena-

- (7) Basket Island Manyk / Guildhall, basketball, Amiga 1200, 2 MB RAM, srpen 97, DD (HD - 15 MB) 14. (new) Power Football - ??? / Sadeness Software, fotbal als Swors, Amiga SOO ()), 1.5 MB RAM, präcdniny 97, DD
- (83 5 disket)

 13. (new) The Strangers Ablade Entertainment / Vulcan, militidika, Amiga 1200, 2 MB RAM, podzim 97, CD

 12. (10) The Final Odyssey Vulcan, fantasy RPG. Amiga
- 1200, 2 MB RAM, srpen 97, DD 11. (new) The Haunting - Direct Software, adventure alà
- Myst, Amiga 1230, 6 MB RAM, podzim 97, CD (S)

 10. (new) Phantasmacoria Direct Software, interaktivni ad-
- venture, Amiga 1230, 8 MB RAM, podzim 97, CD (7)

 9. (8) Genetic Species Ambrosia / Vulcan, sci-fi doom, Amiga 1230, 8 MB RAM, srpen 97, CD
- (5) Golem Underground Software, adventure & la BioForge, Amiga 1230, 6 MB RAM, Fijen 97, CD
 (new) Explorer 2260 - Digital Anarchy Software I Vulcan, sci-fi simulator, Amiga 1230, 6 MB RAM, 28h / Figen 97,
- (9) Maim and Mangle 777, realtime strategie, Amiga 1230, 6 M8 RAM, podzim 97, CD
- (new) Enigma Fabio Bizzeti / OTM, super scifi stiflečka, Amiga 1230, 6 MB RAM, XX 97, DD
 (4) Almanica: Sciens of Foresten World - DSP / Vulcan.
- In Jamesjuk. 2016 of Hospital Visita Land.
 In all Ime strategie, Amiga 1200, 4 MB RAM, spen 97, CD
 In James Land, Charles Land, Charles Land, Carolina Land, Carol
- (3) Forgetten Forever, Charm Design, realtime strategie, Amiga 1200, 4 M8 RAM, srpen / zäll 97, DD (only HD -25 M8) a CD
- (1) Myst Clickboom / Pel Computers, 3d adventure, Amiga 1230 a PPC, 6 MB RAM, jakmile vyjdou PPC karty (asi 1. - 5 srpna), CD

NFO:počet titulů pouze pro: ASO0 - 1 (!), A1200 a 2 MB RAM - 3, A1230 - 12, pouze pro CD: 10, pouze pro diskety: 4, na diskety (HD) i CD: 1, vypadí: Trapped II (byl vydán)

dání trhá už i poslední srpnový rýden, což symbolžnuje přípravy na začletke tolik nenáviděné střední školy. I tyno prázdniny končí, citím to já a cítíte to asi i vy. Necisstuje lék, který by čas zastavil a my mohli zástat na vždy takto svěží a mladí v tak krásném období. Jediné, co vám mohu doporučít, užívejte

život plnými doušky, nepřehánějte to s hraním na počítačí, ať jste Amigisti nebo PCčkáří, to je úplně jedno. Zkuste zažít něco nového a možná více vzrušujícího než je dopaření Foundation či Outlawsu, je tu ještě tolik zábavy, o které ani nevíte, pokud nevstanete od monitoru. Opravdu.

Jistě jate si všimli , že se moje rubrika rozšířu z původních deseti na patnet míst. Ano, je to díšty obrovskému annožství demoverzi a informací, které nás podední měsíce přímo kamenují. Takže nyní rubrika Top Ten of Future zapřňuje celou stránku a vždy bude obsahovat patnetí triulů. Samoržjemě, že bude vycházet v každém číšle Excaliburu, jako obvdke. Nic vís se nemění.

a seskok z 7. na 15. místo je oprávněný, Následují dvě novinky - Power Football a The Strangers, uvidíme, kam se (ne)probojují příště. Sestoupil i The Final Odyssey, popravdě řečeno, nic zaiímavého pod sluncem, A to už měl být v červenci v prodejnách. Pche!!! le to ale někdy nespravedlnost!!!! The Haunting od Direct Software jakožto novinka startuje z jedenáctky, na desítce se umístila nově ohlášená PC adventure Phantasmagoria. Její slibovaná délka 7 CD zajišťuje, že je to zatím nejdelší projekt, který bude na Amigu k mání. Na 9. pozici spadly Genetic Species od Vulcanu. Plná verze pořád nikde a nové informace raké neisou. Co se děje? Dolů (ikdyž vlastně nahoru) šel rovněž Golem, adventure ve stylu Bioforge na několik CD. Od minulého měsíce isme totiž neobdrželi ani nové obrázky, škoda. 7. místo hájí další hit, Explorer 2260. Je to totiž super projekt, plný nových informací, jenž vyšly až teď, několik týdnů před vydáním. Skokem měsíce je postup z 9. na 6. špricli, kam vzlétnul Maim and Mangle. Začíná dohánět své dva realtime kolegy, protože isem viděl nové obrázky a vypadaly eňo - ňuňo. To comebackem srpna je Enigma, o což se větší měrou postaral i Level a pětka je tedy zasloužená. Na čtvřce už delší dobu stojí Almagica: Scions of Forgetten World, od DSP bych čekal alespoň další informace. O jednu si pohoršil The Shadow of the First Moon, kterého nečekaně (protože právě vvšla demoverze), ale oprávněně ze stříbrného místa vyřadil Forgetten Forever, jasná amigácká realtime číslo 1. FF v druhém kole v pohodě vytlačil Almagicu a nyní je opět výš a výš. Možná se dostane i na metu nejvyšší, protože Myst asi příští měsíc vvjde a žádného lepšího adepta na první příčku neznám. - Martin

Top Ten of Future IV

onečně! Tak přelomový měsíc, jako je právě tohle září, tu dlouho nebyl. Najednou se na mě nakupilo takové obrovské množství dalších informací (já to nechápu, vždyť Amiga je na tom tak bledě... a je k nevíře kolik nových titulů se každý týden ohlašuje a jak kvalitních) a sestavovat potom Top Ten of Future dá velkou, i když hodně příjemnou práci (to víte, někomu se líbí tohle a dalšímu zase úplně něco jiného, být objektivní je někdy hodně těžké). Poměrně slušně se také roziela konverze postarších PC titulů, navíc některé hry, které už měly být vydány, se odložily na později, takže se mi zase jako bůmerang vrátily zpátky. Tím největším případem je Foundation CD (už jen CD), který byl v červenci po vykoupení firmou Sadeness Software opravdu na spadnutí (proto už se v Top Ten of Future 2 neobjevil), ale pak se ještě začalo pracovat... Další věcí, na níž bych velice rád upozornil, je zvyšující konkurence (ač je to neuvěřitelné) na poli Amigy. Mluvím třeba o realtime strategiích. Zatímco před 2 měsíci to vypadalo tak, že Forgetten Forever bude v klidu kralovat, nyní se probraly Foundation a Maim & Mangle a vypadá to opravdu hodně zajímavě. Toť na úvod vše. Tak se půideme kouknout, iak se nám to pořadí zamotalo..

Do první patnáctky se stihl nacpat Power Sadeness Software, jak isem se mylně zmínil minule. To ale nemění na faktu, že se jedná pravděpodobně o neilepší fotbal na Amigu, zhola nic. Genetic Species stále klesají. Od poslední březnové demoverze se totiž vůbec nic nezměnilo a GS jsou velkými adepty na sestup. Pokud ovšem autoři nepřekvapí., ale vzhledem ke skutečnosti, že GS velmi brzo vyjde, to je více než nepravděpodobné. První novinkou je Doom II., který hodlá předělat Direct Sofware. Pokud jste o Doomu 2 nikdy neslyšeli, tak radši dál ani nečtěte. Doom 2 je velká legenda a jsem rád. že bude po třech (!!) letech konečně i na Amize. Na dvanáctku z osmé příčky spadl Golem, který je druhý (a ještě horký) kandidát na sestup. Na jedenáctce je další velká novinka, a to Dark Forces. Dark Forces byly na PC opravdu hit a i dnes si je rád zahraju. Na Amize se asi stane obrovskou bombou, je to totiž perfektní doomovka se spoustou inovací a zbraní, kterému se podobal snad jen Breathless a Ab3d2. První desítku uzavírá Explorer, který také poklesl, hned o tři místa, Myslím si, že do příštího měsíci E2260 vyjde. Velkým překvapením je Hellpigs CD, jejich startovní pole (a to hned devítka) plně odpovídá ambicím, které isou do tohoto projektu vloženy. Ovšem některé adventure jsou ještě lepší než Hellpigs CD a jedním z nich je Nothingness. Grafika v 512 barvách na screenu je naprosto

hombová. O tři špricle spadla Almagica, která se ze souboje všech realtime jeví ZATÍM nejslabší (Almagica + Maim&Mangle + Forgetten + Foundation) (erghm, a které z nich jsi opravdu hrál?? -loe). Uvidíme s čím autoři přiidou příště.

15. (14) Power Foctball - ???, fotbálek alá Swos, Amiga 500,

14. (9) Genetic Species - Ambrosia / Vilican Software, scifi do-

Amizell, Amiga 1230, 8 MB RAM, O3 1997, CD 12. (8) Golem - Underground Software, interaktivní adventure Amiga 1230, 6 MB RAN, Q4 1997, CD

11. (new) Dark Forces - Direct Software, nepřekonátelná hvězdná doomovka, Amiga 1230, 8 MB RAM, O4 1997, CD 10, (7) Epigrer 2260 - Digital Anarchy Software / Vulcan Software, graficky spielý vesmírný simulátor, Amiga 1230, 6 M8 RAM, říjen 1997, 2 CD

(new) Helipigs CD - ?? / Vulcan Software, bombastická adventure, Amiga 1230, 6 MB RAM, Q3 1997, 2 CD

- (new) Nothingness ??, nepřekonateľná adventure, Amiga
- 6. (3) The Shadow of the Third Moon "Y3D" Black Blade Software, letecký simulátor, Amiga 1230, 6 MB RAM, XX
- 1997, CD (5) Enigma - OTM, super horizontální střilečka, Amiga 1230, 6 MB RAM, Q3 1997, DD
- (6) Maim and Mangle ??, realtime á la Comand & Conquer, 3. (new) Foundation - Paul Burkey / Sadeness Software, realti-
- Amina 1200 3 MB RAM, Fien 1997, CD and Conquer, Amiga 1200, 4 MB RAM, Istopad 1997, CD
- ture, Amiga 1230, 8 M8 RAM, Filen 1997, 7 CD

INFO: počet titulů pouze pro: A500 - 1, A1200 a 2 MB RAM - 0, A1200 + X MB RAM - 3, A1230 - 11 pouze pro CD: 11, pouze pro diskety: 2, na diskety i CD: 2 vypadlic Myst, The Strangers, Basket Island, The Final

mulátor pro Amigu Y3D, je tedy šestý. Špička TToF je totiž neuvěřitelně nacpaná. Zuby nehty se stále na pátém místě drží Enigma, určitě nejsqjelejší střílečka, co je naplánovaná (kam se hrabe Ultra Violent Worlds). O dvě si polepšil Maim & Mangle, bude vydán pouze pro PPC a právě tak bude i jeho design vypadat. Bomba. Neuvěřitelným comebackem je Foundation CD. málem jsem omdlel když jsem byl naposledy na internetu. le tak tesně za patama dalšímu realtime hitu Forgetten Forever, který si sice brousil zuby na jedničku, ale tu mu neuvěřitelným skokem o devět příček ukradla interaktivní Phantasmagoria na 7 CD. -Martin

The Final Odyssey. Toto je můi hit číslo 1 a nejen můi. Po Ambermoon a Amberstar se totiž moc RPG na Amize neobievilo. Všechno ale chtějí zachránit tito autoři, kteří slibuií obrovskou a rozsáhlou 10 MB akci. Pokud se kouknete na obrázky (doufám, že mi je sem opravdu v redakci dali a neudělali ze më blba), (sakra, mohli jsme to zkusit. To by bylo dopisů... -loe :-)) myslím si, že autoři mluví pravdu. Všechno vvpadá dost dobře. Grafika je plně AGA 256 barevná, nepotřebuje zase tolik komentáře, vše vidíte sami. V The Final Odyssey bude kladen větší důraz na adventure část, než na boje. Tato hra vychází (asi) (správná poznámka! Vyšli jen Strangers -Joe) ve dnech, kdy článek právě píšu, takže v příštím čísle ode mne nic nečekejte, budu hrát a hrát.

Ultra Violent Worlds. listě mi dáte za pravdu, že poslední dobou na Amize vymřely střílečky.Kde isou ty doby slibování X2, Enigmy a dalších a dalších. I když se te blýsklo na časy Operation Blindstorm a Goldrake, žádná sláva. I zde se chtějí angličtí producenti zavděčit. Půide o vertikální shoot'em up, kde vás nemůže nic překvapit. Viděl jsem několik obrázků a isem dost nadšenei. Spousta neidentifikovatelných předmětů, sláva. To, co isme už dávno potřebovali

Valhalla 4 - The Charm of Princ Paul, Poslední vybranou (zdůrazňují vybranou) disketovkou je už čtvrtý díl Valhally, který je naplánován na letošní léto, ale čekal bych ho spíše na podzim. Valhalla je vlastní výrobek, nejvíce práce na něm má Lisa, vymýšlí totiž veškeré geniální hádanky, které chvílemi připadají dost nelogické, ale jakmile se přijde na jejich vyřešení, člověk pochopí co a proč a jak, Nelze čekat tolik výrazných změn, dokonce není ani na serveru Vulcans, ale to není polovina všech titulů. Eden pro všechny adventuráře (i když v redakci ie na tuto sérii poměrně slabá odezva a myslím si, že všichni da-

ií přednost buď Sixth Sense



Investigation, Big Red Adventure nebo Hellpigs CD, ale uvid(me)

The Strangers CD, První celo-CD-gamesa, již jsem vybral, ie The Strangers, na které ryrdě (a je to vidět) pracují slovenští hohové Ablaze Entertainment. Ide o mlátičku, nepodobnou Double Dragon, o které si můžete přečíst preview v Ex. 60. Dva neohrožení bojovníci se vydali na cestu dobra a to jim chce zase překazit gang rómů, černochů a jiných. Graficky jde o dost dobrou podívanou, kochám se výběrem úderů a celkovou reálností (boss vezme bouchačku a v pohodě vám ustřelí ruku anebo použijete meč, jímž v poklidu useknete hlavu atd.). Nedávno byla doplněna kolekce vystavovaných obrázků na šest a stojí za to. Na CD to určitě nezabere jen pár mega a to zde nebude žádná animace, jde o pouhou hru s tak mohutnou kapacitou. Svědčí o to velké kvalitě. len tak dál (slvšel isem o novém projektu od Ablaze s názvem Diversion).

Genetic Species CD.
Genetic Species je očekávaná gamesa (o čemž svědčí i má Top
Ten of Future, drá se zde 2.5.
mešíce na 8.místě) a nyní se vám
budu snažit naznačit proč. Jde
okvalintí domovku, kerer si bere za vzor Alšen Trilogy z Playstationu a PC. Na Amize potřebuje nevídaných 8 mega paměci,
ale za no se vým odvběší nekuale za no se vým odvběší neku-

tečnou grafikou se skvelým, ačkoliv plochým gloomovským enginem. Poslední rhruba 8.5 MB demo se dalo hrát dost dobfe, takče o hratelnost taky starost nemím. Technicky je na tom Genetic Species snad nejlépe ze všech her, co jsou naplánovány. Až na ty vysoké nároky na hardware

(a Glooma -Joe).

Explorer 2260 CD.
Nakonce jem si nechal naprostou lahdiku z dilny Digital Anarchy
Software Vestmenfry soudoj mezi
timto titulem, Starfighterem
a Phoenixem. Pro tento mluvijasné textury. Vie je kompletne
vytexturováno a ažkoli má Jor
už i shateware verzi StarFightera, kterou jsem měl mož-

už i shareware verzi Star-Fightera, kterou jsem měl možnost taky vidět, Explorer je jasně lepší!!!! Samozřeimě, že potřebujete turbokartu, ale cool grafika a engine za to snad stojí ne? Ve hře bude hafo planet, spousta úkolů, i kdvž rozlehlé jako Elite 2 to nebude. Můžeme se těšit na galaxii rozdělenou mezi několik organizací, vy jste obyčejný letec a voják. Časem se přidáte k oreanizaci dle vaší libosti, budete plnit úkoly a podobně. Autoří plánují kapacitu ne jednoho, ale dvou CD!! Tento skvost má vyiít už na podzim 97.

ZÁVĚR, Myslím si, že isem vám situaci okolo Vulcanu jasně přiblížil a rozebral. Poslední dobou mně ale přijde, jakoby se na výsluní tlačila jiná firma - kanadská PxL / Clickboom. lednak zakoupila práva na Nemac IV (což o to neide, to byl steině shit) a chystá jeho deluxe verzi NEMAC IV:THE DI-RECTORS CUT, ale vyfoukl i Mysta. Navíc se snaží spolupracovat s Phase 5 (www.phase5.de) a ieiich připravovaným A/Boxem (ten bude dle mého názoru super a předčí veškerá očekávání, to se zase jednou budu moc smát). Připravuje i několik bezvadných zákysů pro Power PC karty a celkově více spolupracuje s herním trhem (ta úžasná hitparáda). Jsem zvědavý jak například Guildhall odpoví. Ten te stále mlčí. Že by ty veliké připravy na léto? — Martin

PS: To jsem si zase jednou pořádně smlsl. Kéž by to mohlo být častěji. Uvidíme. Třeba si vezmu na příště do parády Clickboom, třeba.

téma

Amiga Goes PowerPC

onečně! Vydechnou si jistě po přečtení článku majitelé a příznivci Amigy. Za poslední 3 roky je toto snad nejlepší zpráva pro majitele Amigy.

ROZRUCH. Už několik

měsíců před vydáním PowerPC

karet byl v celém světě pořádný rozruch. Jenže tenkrát se chvěli pouze Amigisti, ale nyní se o PowerPC karty zai(mai) všichni (alespoň na internetu to tak vypadalo). Důvod? Amiga bude zakonkurence schopná. Opravdu. V té super karté od Phase 5 digital product je celá Amiga budoucnost. Slabý Blizzard 68030 ze sebe opravdu moc nevymáčkl, ale nyní se proeramátoři nemají čeho obávat a můžou směle pracovat na skvělých programech. Mnoho společností pracujících na Amize už ohlásily PowerPC verze svých programů a můžeme se těšit, rozdíl bude obrovský. Všechno má na svědomí politika Phase 5, současně s vývojem Power karet totiž pracovala na několika výkonných, dynamických knihovnách a 100 % zařazení PPC do systému a OS Amigy, Samozřeimě se turbokarty budou prodávat se software, který by měl zajistit jejich úplné využití. Kromě několika 3d knihoven (CyberGraph X) budou obsahovat spoustu demáčů a utilit, které isou už nyní k mání na ftp serveru Amigy. Závěrečná rekapitulace: PPC už tu v době vydání tohoto Excaliburu budou (prodá-

vaií je lavosoft a Atlantida) a je-

jich ceny uvedu v odstavci technických údajů. Údajně je zájem o tyto boardy i v Čechách obrovský (!!) a pokud si ji objednáte až teď, hodně dlouho si počkáte.

TECHNICKÉ ÚDAIE. Tak na tomto se opravdu vvřádím. Původně bylo ohlášeno jen několik karet, ovšem v měsíci kvěrnu se jejich počet vyhoupl na konečných 6 (!!). Nejprve se budu zabývat jejich rychlostí globálně, bylo totiž dokázáno, že PowerPC taktovaná na steiném kmitočtu jako Pentium dosahuje 2.5x větší rychlosti!!! V Praxi to znamená, že pokud budu vlastnit neinižší a neilevnější kartu taktovanou na 175 MHz a v okolí bude Pentium se stejnou frekvencí, můj počítač bude ještě 2x rychlejší. Cha a co Pentium Pro a MMX, řekne si iistě nějaký zbloudilý čtenář majitel PC. Jenže pokud totiž budu vlastnit Cyberstorm 604e / 200 Mhz má rychlost je zhruba o 30% větší než je nejrychleišího Pentia co existuie!!! Dalším faktem je i síla vůči Amize, Karta PPC je zhruba 50x rychlejší než Amiga 4000!!! Nyní se koukneme na jednotlivé výrobky.

Blizzard 603e. Je to nejlevnějí produkt, co Phase 5 nátri. Jeho rychlost je 175 MHz a obsahuje patíci na procesor 030. Toto je ideálním řelením pro majitele Amigy 1200. S procesorem 030 bude jeho cena 17 000 korun a samotná Power karta (the totiž, pokud již vlastníte tohoto 030 blizzarda, použít jeho procesor) je ocenřna 15 900.

Blizzard 603e+. Luxusnējší festní pro AGA Amigisty. Taktovaná frekvence je 200 Mhz, obsahuje patici na 040 nebo 060 procesor, Ize jej samozéjmě implantovat i s vaší Blizzard karty pokud jí samozřejmé vlastnite. Čena Blizzard 603e+ je 19 000 Kč a s 040 20

700 korun.

Cyberstorm PPC 604e. Je k mání ve třech základních modelech. Buď taktovaná na 150 (23 300 Kč), 180 (28 500 Kč) nebo 200 (34 200 Kč) MHz. Je

NOVINKY



prostým monopolem píšící pro Amigy v České republice (ien aby vycházel pravidelně) - wow!!

Ačkoliv Petr Tyschtschenko před půl rokem informoval veřejnost, že se pozastaví výroba Amigy, nyní se obievily znovu na pultech, už ovšem vyráběné firmou ICS. Rada ponese označení AMIGA PC (to proto, že bude jen v towerech) a kromě základního modelu 14 MHz tu naidete ještě Amigy spolu se všemi, dnes neirozšířeněišími, blizzardy (i PPC modely!!).

Německý monopol pro výrobu cédéček fv. Schatztruhe vydal pokračování velice oblíbené kolekce Aminet 19. U nás ide sehnat u firmy Javosoft, která jej

to řešení pro všechny majitele A3000 nebo A4000 (i v Towern).

Blizzard 2604e. Tato speedkarta se asi nikdy nebude prodávat v České republice, je navrhnuta pro Anglii a Německo, je možné ji použít v A2000.

K posledním dvou imenovaným se ještě bude prodávat grafická karta CyberVision PPC. aby byla využita veškerá síla. Ceny karet isem užil z ceníku fy. Atlantida / Amiga Review č.29, červen 1997.

HERNÍ POLE. Toto je ta-

ké něco. Nepočítejte s tím, že PPC otřesou pouze v programové části, s PPC totiž úzce souvisí i hry. A to opravdu HRY. V klidu mi postačí si opatřit emulátor ShapeShifter (Mac) a na něm spustit Duke Nukem 3D a mám nejrychlejšího Maca na světě nebo sehnat emulátor PC (PCx, PC emulator) a v pohodě pařit Ouaka nebo jeho druhý díl (samozřejmě až vvide, hehehe isem ftipálek to se mi to už směje). A to samozřeimě v případě, kdy budu user "pouhého" Blizzarda 603e. Ovšem můžeme očekávat i návrat některých renomovaných PC firem, které budou tvořit i konverze známých PC hitů (na co se obtěžovat s emulátorem). A pak tu isou ještě firmy pracující delší dobu na Amize (Vulcan, Guildhall, Clickboom), které... Nechám už radši toho, le možné vidět i perfektní marketing Phase 5, v den zahájení prodeje všech Cyberstormů a Blizzardů totiž vyjde i Myst (smlouva z 5. května), který by měl tyto produkty prakticky uvést (o čemž s jeho kvalitou nepochybuju). Už se moc těším. Myst je lahůdka, ale ieště zdaleka nevyužívá možnosti PPC, spustíme ho totiž i na Amize s "obvčeiným" Blizzardem.

ZÁVĚR. Opravdu se asi stal zázrak nebo co. A to isem se nerozpovídal o World of Amiga, která se konala v květnu a byla sgielá (teda, co isem slyšel, iá tam osobně nebyl). Byli zde i noví majitelé Amigy - Gateway 2000, Amiga zapůsobila dost dobře. Za všechno asi opravdu vděčíme Phase 5, vždyť na těchto urychlených stroiých pojede třeba i Windows NT 4, klidně ien přes emulátor. Amiga se dostane do víru zájmu a já se už nemůžu dočkat až uvidím na Amize opět logo Virgin nebo Team 17. Vv take? -Martin

PS: Rozjel se super projekt Industry Council, bomba. O tom vám někdy příště rád povím. Je to opravdu něco úžasné-



drby DRRY

iedem.

suprových Joevých novinek pro Amigu budete občas nálezat v Excaliburu nějaké ty hot news i od mé maličkosti s příznívým a výstižným názvem drby. Tak

V počítačovém časopisu Level skončila sekce pro Amigu. Zatímco v posledních číslech tohoto periodika se Amiga objevovala ien na třech stranách, nyní byla část pro Amigu úplně zrušena. A protože Amiga Review se pravděpodobně stane dvouměsíčník (což mi potvrdil i šéf tamější herní rubriky Adam Král), stane se Excalibur naprodává stejně jako předchozí díly za velice slušných 380 Kč.

Kanadská parta, která si hodlá říkat The Hidden, vydá kromě golfu The Hidden Golf, iež je graficky na oko stejný jako Sensible Golf, i několi dalších her - např. Nip Nip Corporation (???) a The Big End.

Nýbrž se internet rozmáhá opravdu neuvěřitelným způsobem a každé sebemenší město už má několik internetovských káváren, udávám několik adres na amigácké mecenáše :) Digital Arts Software (www.digitalarts.demon.co.uk) - nová hra Alien, BattleCraft (www.cybercomm.nl/-peterdb/rav_ami.html) sgielá strategická realtime, Medi-Soft (www.medisfr.demon.co.uk) - hra Devils Child's, Descendence (www.enet.cz/-lopolo) nová česká bomba. -- Martin

POŠTÁ

Mixry pane vydavateli, ieljedakov, visizus ukove, EXCALBUR CD JE SU-FERCISON SUper's Opise vyvedeno krisným červeným fontem-pom. Joe) Naprosio sushlasim s dopisy teměř z číška div tom, že kvalita Excaliburu jde neuside sudoru. Uvedu příškad: Zatimo z EX CD 57 Amigo appřeveda nic. z CD 60 se přete alespoš teza v konjoguidě!

Sevelel Baure Frates!
Jestli budete i naddle pobratovat isono. heepeelysty spakmon.
cetosu żefosowni. chowian welkou
madeji. że jednom we Vam podativytwośni DOKONALY Excalibus!
Na tru desu spilimus elim. Dus
doby si nejspil přesamu Excalibus
kaporate, prontec NIKDY dopředu
nevim. jestli CD bude fungosus
i na Amize CDS2 a 140 K2 a samanyi čusopi i edos.

monyi (ksopii je dost.
Možná namimete, že si
CD52kaří mobou Escalibur kuposat s měsičním zpožděním
a z inzentiů na doprodej starších
EX CD zijstit, zda jim bude furgovat, ale to jistě není spatomě rášení. (Ne, takový nesmysl řášektucěně ani nenapad!! -pozn.

Joe)
Nebo byste snad (?) mohli vidy spozovnit, że dlić čido nebode čiteche na Antize CD3,
() PovModulen, XX-1 apod.), aby
si ha CD32darii nekuporati ji
ha CD32darii nekuporati ji
ha CD32darii nekuporati ji
priprata takoribo CD je nejpaji
tak složiti a komplecori činnost,
u niž nikba z redakve žirjeni od
apriedu neni, v jakėmže formatiu to
nakone vide.

Orobně bych doporučoval použít takový formát, jako u EX CD 60, 59, 58 a některých daliích, aby to bylo čitelné na viem. To je to pravé řešení!

Pokud by se vám snad tento (z mého pohledu) problém podařilo DEFINITIVNÉ vyřešit, dejte mi prosim vědět. Excalibur začnu nád opět kupovat. Sledge (sledge-h@usa.net)

Mily Hammere (Sledgi), děkujeme za konstruktivní kritiku. Taková výroba CD je vskutku nadmíru složitá záležitost. My dáme dohromady obsh, -ml- vypálí, master disc* a odveze jej do lisovny, kde se naše CD vyrábí. Chybička se však vloudila na cesté mezi -ml-

a lisovnou, neboť náš milý vydavatel zapomněl CD zkontrolovat. Ovšem ani tehdy není tento človíček tak úplně vinen. protože hlavní chybu udělal dnes již chciplý Commodore. protože do ROMky CD32 implantoval zastaralý CD filesystem používaný kdysi ještě CDTV. Je to s podivem, ale v té době měla CD trochu jiný formát než nyní. Proto CD32 některé současné formáty načte buď jen částečně, nebo vůbec ne. Na ostatních Amigách s CD funguje EXCD bezchybně.

Rešení se nabízejí dvě: jednak kontrolovat CD a vypalovat mastery tak dlouho, dokud to nebude stoprocentné fungovat to ale docela leze do penéz, A nebo si na CD32 nainstalovat přídavný filesystem, Atapi PnP, CacheCDFS, AsimCDFS nebo nějaký jiný. Pokuď ani jeden ze zmíněných produktů nemáte (ted mluvim ke všem třicet dvojkařům), stačí si z tohoto CD stáhnout soubor A-SIMCDFS.DMS, který se nachází přímo v rootu CD a měl by tudíž být čitelný za všech podmínek. A i kdyby nebyl, stáhnete si ho u kámoše na PCidle, DéeMeSko pak rozbalíte na disketu a nainstalujete nový CD systém. Máte po problému, a ted vám budou chodit i dříve nečitelná Excalibur CD!

Vážená redakce! Po delší době se mi opěs dostal do rukou váš časopis. Jelikož vlastnim AMIGU, byl jsem velice posčiem, kolik recenzi a novinek na tento poština i e zde nachoka Problém je v tom, že nevlasnim CD-ROM, a proto kapovat si Excalibur za 140 Ki jen na přečtení se mi cda příšil drahě. Nello by vydávat i Excalibur bez CD za

S pazdravem Ladislav #*?\$-(omlouvám se, nerozluštil jsem-Joe)

Tak se ptá nejen Amigista Ladislav, ale i horda dalších. Proč nevychází Excalibur bez CD, to je velice častá otárka Děje se tak převážně z ekonomických důvodů. I kdybychom začali vydávat Amiga MAX! samostatně, jeho součástí (zatím nevime, zda nedilnou) bude na sto procent Amiga Cover CD. Uživatelů Amig s CD-ROM je v Čechách veliké množství, a to také díky komunitě "třicet dvoikařů". K A1200 lze CD připojit CD standardu Atapi bez jakýchkoliv problémů (mechanika samotná je již dnes velmi levná a propojovací kabeláž je otázka několika desitek korun) a steině jsou na tom majitelé Amig v toweru. Všichni Amigisté, kteří Excalibur CD mohou využívat, si jej pochvaluji, ti ostatni bohužel měsíčně přicházejí o desítky MB zaiimavého software. Tem mohu jen vzkázat, aby s připojením CD neotáleli, protože to se ve velmi blízké budoucnosti stane nutnosti, stejně jako se tak stalo před pár lety na PC.

Tak, a dále následuje jeden starší dopis: Vážená redakce,

v těchno dnech jsem si konpil počítač Amiga 1200 a sháním na něho hry. Chtěl bych se vás tímto dopjiem zeptat, zda nemáte nějaké hry (i starší) na Amigu 1200; Když ano, zášlete mi prasim váš seznam her, které bych si mohl objednat.

Děkuji, Miroslav Kovář

Bohužel, hry neprodáváme, ale zase se objevil jeden človíček, který nám snad čte myšlenky. Uvažujeme nad tím, že bychom se spojili s nějakou zahranični distribuční firmou a zprostředkovali vám koupi nových originálních her. Ovšem musíme si počkat, jaký by o tuto službu byl zájem, tak se vás tímto táži - byli byste ochotní kupovat originálky místo pirátských CD a všelijakých cracků? VaSí MiLoVaNe VěČně. AMIZE tim jenom pomůžete!

 Á, bacha, jako bych to přiolal:
 Přiu vám tento dopis jako po-

děkorání početné skupiny Amigistů. Nikdy jsem do žádného časopisu nepsal a viceknit tak neučinim, ale chiel bych vás požádat, alreste v této podpoře i nadále pokračovali a nepřinutili mne (a nejen mne) ke zrušeni dlouholetého předplatuého, jak jsem byl nucen učinit u konkurenčnich časopisii PLEVEL a CKOPE... Dâle buch chiêl vznêst dotaz k redaktorům pro Amigu ve vašem časopisu, kde shančii hrv k recenzim. Jestli by nemohl být uveden seznam prodejců her pro Amigu, neboi bych chiel patrit k poctivým Amigistům a bry si kupovat a ne shanët, ale po celodennim telefonování, běhání po vaší metropoli, jsem zjistil, že je jednodušší bry sehnat neż si poctive zakoupit. Vetini, že tento seznam by v době. kdy Amize pomůže každá koruna, uvitala vėtiina poctivých Amieistů. S pozdravem a přáním mnoha a mnoha úspěšných recen-

Desert Eagle

dieni podpoty Amize, krezi jisonjue i Excaliburu jen tak neyminži. Co se her týče, v Cechách je pramido míst, kde se daji koupit originálky (snad jen u Jay Techo v Games Wordhu v pasáh) Svétozot, tam je ještě docela slutný výběr). Proto komtaktujeme příme zahraním výpřípadí dosakrávne hy k recenzím přímo od nich. Východiskem z tohoto kritického nedoskem z tohoto kritického nedoskem z tohoto kritického nedoskem z tohoto kritického nedoskam z tohot svítického ne-

Děkujeme za přání a za vyjá-

Trapped 2 - Reincarnation of the Demons DÉMONI VYLÉZAJÍ ZE SVÝCH BRLOHŮ.

ABY ZNOVU OVLÁDLI SVĚT LIDÍ...



iž je tomu velice dávno, kdy se strhl veliký, lítý boj u Rak Atunu proti zlému Tarnakovi, vládci temného světa démonů. Tenkrát padly stovky bojovníků. aby se pak objevil hrdina, stvořený samotným Bohem, který temného netvora porazil a uvrhl ho do neiremnějšího žaláře. Zlo bylo zažehnáno a lid Kaldrionu se mohl radovat z míru, mohl pokojně obdělávat půdu a vychovávat potomstvo.



Ale iednoho dne se stalo něco hrozného: Tarnak posílený temnou duševní silou po-

vraždil všechny strážce a z vězení uprchl... Na rainém okultním mísrě nak zlými modlitbami sezval dohromady ty neistrašněiší a nejohavnější kreatury

světa. Za ukrutného řevu a pronášení černých zaříkadel napadly pak tyto kreatury Kaldrion, hlavní město. Mnoho lidí povraždily, některým se podařilo utéct do lesů. Nad Kaldrionským palácem se rozvinula vlaika s Tarnackým erbem a doba temna nastala.

Dlouho lidé trpěli v lesích, žili na pokraji bídy, dlouho se nenašel nikdo, kdo by měl sílu a odvahu zlo přemoci. A přeci: syn kováře Traiton, silný a energický mladík už od dětství přemýšlel, jak pomoci trpícímu lidu. Mnoho dní i nocí cvičil spolu se svým otcem bojové umění, mrštnost, sílu. Až jednou příšel den, kdy se vydal na cestu... Osvobodit zamořené město byla jenom lehká zkouška jeho odvahy... najít dvě oči Tarnakovy a porazit samotného Tarnaka ie úkol pro HRDINU!

No vida, neutekl zdaleka ani rok a Oxyroni isou tu s netrpělivě očekávaným druhým dílem perfektního akčního RPG. lak si možná někteří z vás vzpomenou, první díl dostal jedno z nejvyšších hodnocení a právem, neboť se nám velice líbil, Prodeinost byla pro tyűrce také uspokojivá a tak už přibližně od dubna bylo na

> spatřit první screeny ze dvoiky. Nutno říci, že mě (a nejen mě) způsobily málem srdeční kolaps. Naprosto fantastická grafika, polygonoví nepřátelé a obiekty, reálná světla -

to už si naprostá většina z nás mohla vyzkoušet v prvním hratelném demu. Trochu předvídatelná skutečnost pro majitele slabších procesorů se stala skutečností: bez třicítky ani ránu! Stejně ale hodně lidí doufalo, že ve finální verzi poběží engine svižněji. Mám tu tedy před sebou cédéčko, hotoyou hru a nemilosrdně se na ni vrhnu

a rozpitvám! První co mě T2 velice potěšilo bylo, že je na cédéčku. Bohužel jsem se na bezbolestnou instalaci těšil zbytečně, jelikož díky špatně napsanému spouštěcímu skriptu hra vůbec nešla hrát! Neustálé hlášky "vlož CD do drivu" jsem křečovitě odmačkával do té doby, než celá hra žuchla. Až přivolaný ne help-koder Oxyronu, ale nebohý Joe, kterého isem úpěnlivými prosbami vytáhl z postele, zjednal nápravu. Za odměnu se mohl ovšem podívat, jak běhá T2 na

Renderované lightwavovské intro doprovázené protrackerovským, nicméně dost dobrým modulem proběhlo a zanechalo

v nás pocity libé. Bude libé i to ostatní?

Upřímně řečeno, čekal jsem vysoké hardwarové nároky, ale tohle vyrazilo dech. Hra se spustila v nejvyšších možných detailech, także první obrázek, který zasvítil na monitoru, byl úžasný. Co už bylo o něco málo úžasněiší je, že se při pokusu pohnout se změnil tento obrázek v jiný a za chvilku zase v jiný....cuk cuk cuk. S velkou nelibosti jsem stáhl renderovací detaily. Nic. Pořád to samé. Tak zkusím okno..... Nebudu to protahovat: když jsem nastavil okno a detaily na úroveň dostatečné rychlosti pohybu bojovníka (abych vůbec mohl bojovar), zůstal mi na monitoru rámeček o něco málo větší než v Alien Breed 3D II. A to pro-



sím na procesoru 040 na 40MHz s 50 MB paměti! Zpomalení oproti demoverzím tak o 20%! V tuto chvíli se mi zdála minimální konfigurace pro T2 Amiga 1200 s 1MB Chip a 4 Esta RAM jako vělice nejapný žert. Tož Amigisté, kupujte nový hardware, bude hů!! Tahle hra přímo volá po grafické kartě a procesoru 68060.

A jak se to hraje? Přestože nový Trapped má údajně nejlepší 3D engine, co Amiga spatřila a nečiní mu tudíž žádný oroblěm díva se physule nabom a dolů

problém dívat se plymule nahoru a dolá, sklákat a plazir se, samotné ovládání je dost chaotické. Chháre a boj mečem se dá ovládat buď klávesami nebo myšl. což je pochopitelné rychlejší. Bohužel, myš má nejvice tří tačítka a proto se klávesnice musí užívat u užívat

nice musí užívat i v tomto módu. Rozložení kláves je ovšem tak nelogické, že jsem se téměř vždy přehmátl, což mě nezřídka stálo kus energie či dokonce život.

Na ruchání všellijáké havéti hra nabětí odmíha běaná servých, a nicht nětkevých, a nicht nětkevých n



šmejd po zemi, je nutno se sklonit a sekat směrem k ze-

mi, což je ve skutečnosti sice realistické, ale přílší namáhavé až masochistické. Míchání mlh z jedničky ve dvojce nahradily nuy, pomocí nichž se tvoří kouzla. Za každou mrtvolku se samozřejmě zvyšují zkušenosti a kouzla nabřají ty spáváné grády.

A co grafika? No jak jsem už říkal, krásná, ale na AGA čipech dost pomalá. Design za Vámi otáčí. Jdete k vose zepředu? Vidíte tykadla. Zezadu? Vidíte pigáro.

Także vyśel po dlouhé době seriózní CD cirul pro Amigu. Má dost chyb, ale celková prezentace a atmosféra hry na ně dává zapomenout. Někdo může říct: Ale co vý hardwarové nároky? Odpovím jednoduše: majitelé PC musi apprejdovat svůj stroj nejméně jednou ročně, aby si zahráli ty nejmině jednou ročně, aby si zahráli ty nej-



jedoudných částí hry je dou promakaroj, skom niske dovéh entaratá na strojenotum. Světenše čteky, tolik opěvovanetum švětenše čteky, tolik opěvovaneliče dobrý dojem. Zvláště procházení měslice dobrý dojem. Zvláště procházení měsnem, kde je hra vedel a strini naposto dokonali. A když se nišeba nit. zahu sumiosto konali. A když se nišeba nit. zahu sumiosto
konali. A když se nišeba nit. zahu sumiosse ale Trappedu 2 musi zecia jane turnatporti 3D ha za po Amiga, ve kreć jsou všehni nepřížele rovedne je polygení, trantopa pleš 3D. Taležtu is e nezane, ča ný šipou pleš 3D. Taležtu is e nezane, ča ný šipou pleš 3D. Taležtu is e nezane, ča ný ši-



novější hry. Hry pro Amigu dlouho žádný apgrejd nepotřebovaly. Až teď. Je čas rozbít prasátka a vybavit si svého miláčka silnějším srdíčkem. Trapped 2 je první, ale přijdou další a další.....—JavTee

EXCALIBUR * * * * 88

Akční 3D RPG, New Generation Software/Oxyron 1997. Minimum: ASOO 5 68020, 1 MB CHIP RAM, 4 MB FAST RAM, 4x CD. **Doporučeno:** A1200 5 68060, 2 MB CHIP RAM, 24 MB FAST RAM, 8x CD. **Testováno:** A12001 5 68040, 2 MB CHIP RAM, 48 MB



Flvin' High

KDO SI POČKAL, TEN SE DOČKAL....

Na konci recenze na Wheels on Fire jsem si posteskl, že moje touha po hratelných a graficky výborně provedených závodech aut nebyla ani zdaleka naplněna a že netrpělivě čekám na Flvin High, které vypadaly v podobě demoverzí daleko lépe. Neuteklo ve Vltavě ani moc vody a Létající autíčka v plné verzi zavítaly na

pro nacvičování jednotlivých tratí ve hře. Všechny tři možnosti je možné hrát v jednom až čtvřech hráčích. Bohužel tuto skyčlou možnost mohou okusit pouze majitelé jovstickového rozbočovače, protože hra se dá ovládat pouze jovstickem, myš nebo klávesnice jako by neexistovaly. To je první smutné ziištění. Vůbec bych řekl, že deálně propracovaná inteligence počítačového protivníka, ale jakýsi náznak chytrosti tu je (taková 486 na 66MHz). To je to, co mě třeba u Extreme Racing hodně štva-





lo - všichni se nechali milostivě předjet, žádný náznak agresivity. U Flyin High je to o něco lepší: protivníci se snaží do vás narážet a někdy i blokovat cestu. Ale i tady se najdou chybky: když hráč narazí do jakékoliv překážky, okamžitě se zastaví nebo ide do smyku a opětovné nabrání únikové rychlosti trvá velice dlouho. Naproti tomu počítač sice škobrtá také, ale rozjede se okamžitě. To má za následek, že než se člověk vzpamatuje, je většina oponentů v trapu. Naštěstí je tu ještě všeuspokojující možnost soupeřit s živými závodníky. To je pak ta pravá zábava. Měl isem bohužel možnost hrát pouze dvouhru, protože nevlastním jov-rozbočovač, ale tuším, že ve čtyřech to musí být absolutní řežba.

náš redakční stůl a staly se tak jedním ze tří příjemných překvapení podzimní sezóny. P.U.R.E. Design, jak si tvůrci říkají, měl před sebou nelehký úkol: stvořit dynamické závody aut s texturovaným 3D enginem pro jednoho až čtyři hráče, fungující na minimální konfiguraci AGA stroj+6 MB RAM a dvourychlostní CD ROM. Teď je tedy jejich práce u konce a já vám, kteří hru ještě nehřejete ve svých drivech, ji pořádně rozpitvám,

Idea. O co ve FH ide je na první pobled zcela jasné: jezdit, vyhrávat a za utržené peníze vylepšovat svůj vůz až k naprosté dokonalosti. Hráč se může pustit do šampionátu, kde postupně jezdí všemi možnými okruhy, zapisuje si body do tabulky, Další možností je časovka, kde se nehodnotí umístění, ale neilepší dosažený čas, A do třetice je tu tréninkový mód vhodný ovládání je na této hře to nejhorší: že jde použít pouze joystick bych ještě překousl (i kdvž skoro dva roky starý Extreme Racing podporoval nejen klávesnici, ale i CD32 jovpad), ale to, že na ovládání plynu byl zvolen prastarý způsob tlačení páčky joye vpřed, to považuju za špatný vtip. Když použijete klasický joystick tak to ještě docela jde, ale kdo si zamiloval joypad bude vyloženě zhnusen. Tlačit palcem dopředu a ještě k tomu si ho vykloubovat do stran je nejen nepohodlné, ale téměř nemožné. Takže hurá do krámu pro joystick, i když ho nenávidím! V menu jde nastavit citlivost ovládání, ale to pomůže hodně neznatelně.

lak se to hraje? Po pravdě řečeno, po počátečním zpruzení nad shitovým ovládáním jsem byl po chvíli velice potěšen z dobré hratelnosti. Sice tu opět není zdaleka i-



Grafika a engine. Zpracování grafiky je to, co mě u FH zaujalo už v dobách, kdy byly k dispozici pouze obrázky ze hry,



Rikal jsem si, jaké ro bude v pohybuč O tom mi předsavu udělalo první veřejné demo, které jak jsem se kdysi zmínil neoplývalo závranou vychlostí a mělo hodné chyb. Bohudik se Flyin High nevynjelí stejným směrem jako Tappod 2, kde kažstejným směrem jako Tappod 2, kde každé dálší demo bylo pomakjiří a pomalejsí, a tím správným optimalizace kódu a pečlivé vybírání textur příneslo své plody. Hru kz essustí de

Hru kz essustí vá

facto ve dvou grafických rozlišeních, se samostatnou regulací detailů vzdálenosti horizontu, tj. scrollujícího pozadí a velikosti vykreslovaných textur.



zovka rozděluje na dvě až čtyři části na sobě nezávislé.

A jak vypadají autíčka a krajinky? Velice rozdílně. Hra se dělí na 4 graficky odlišná prostředí: město, les, džungle a se-



Hudba a zvuky. Na tyhle dvé složky nemohu říct nic špatného, protože mě naopak mile překvapily. Hlavní té-

ma je bezchybné, doprovodná muzika hotší, taková u z Branek bodů sekund. Nejde bohužel vypnout, což by se časem hodilo. Občása na vás hra i promluví, zaskřípe nebo vyloudí jiný pazvuk, ale na CD je zvuků trestuhodné málo. Tady to někdo odliškl...

Celkem. Těšil jsem se a udělal jsem dobře. Asi tak bych tuhle pitvu ukončil. Stejně jako Trapped 2 má FH chyby, některé i hrubě, ale není bezchybných her.

EXCALIBUR * * * * 89

3D závody aut. P.U.R.E. Design 1997. Minimum: A1200, 2 MB CHIP RAM, 4 MB FAST RAM, HD, CD. Doporučeno: A1260, 2 MB CHIP RAM, 16 MB FAST RAM, HD, CD. Testováno: A1240T, 2 MB CHIP RAM, 48 MB FAST RAM, HD, CD ROM SCSI.



Přestoče je hra optimalizována pro každý procesor zvlášť, tak 320c280 ve full sercenu utahe minimalo 040 s 8Mb paměti. Nižší konfigurace (zkoušel jem i u nejniší A 120041 4 s 06Mb) v tomto rodlicní nevytoví dynamickou a dechbeoust jiže, a de orazod dádelnou, ješté je tu usadelnou v nej v nej v nej v nej v každenou v nej v nej v nej v 320c280, které sice tak hezky nevypadá, ale ryshlost na pollucce je uchšanjetí. Na dvou zá čtyrhtu pak je skutecné nutná alespot a 100 na 50MHz, nebot se obralepot a 100 na 50MHz, nebot se obraverni pól. Zatímco město ruthodně nemíice apirovet na umětecké dělo roku, tak jungle a severni pôl kou prostě perfuci. Lesní úrovně mají nák moje koudre, jou na skolě nantýly, skrotička, které a niejízdy vypadají koudrek. Azim moho lidico nadšulo, jak hnusně jou nátreslosti atra v Extreme Racinga. Nevine obeslosti uřita v Extreme Racinga. Nevine obeslosti fikat na změř pěstů ve Plyni High. Něcine mají všichni hráží siede voltá.

lišící se pouze barvou, ale ono se to snad

Kang Fu

VŠUDE NA SVĚTĚ MAJÍ NĚJAKÉ SVÉ NÁRODNÍ ZVÍŘE

některých zemích jsou populární králíci (u nás ti z klobouku), jinde mufloni a v daleké Austrálii klokani. Tým grafiků, hudebníků a programátorů Great Effects

Development sice z Austrálie nepochází, ale někdo z nich ram musí mír babičku nebo ho někdo z Austrálie vydírá. Jak iinak si vysvětlit, že si jako hlavního hrdinu do své nejnovější hry, na které pracovali téměř 3 roky a přichází k nám na CD (pane jo, to je žatva cédéček v tomhle čísle), zvolili klokana. Zase je fakt, že klokan je lepší než kravička Milka, no i kdvž takový malý sklípkánek.... Brrrr, to by byla morbidní gameska.

Příběh je mi až trapné popisovat, je tak fádní a trapný, že vám myslím určitě postačí, když řeknu: velký klokaní hrdina, s dobře vyvinutými hopsacimi orgány, smyslem pro spravedlnost a odvahou, musí prohopsat nevelká, ale docela veliká čtyři teritoria o několika podúrovních. Jako tomu je u neoriginálních her, vše až na stromy, kamení a kámoše-malé klokánky, mu vadí. To znamená, že to musí rozstřílet, rozdupat, anihilovat, rozložit na ato-

my, prostě zničit tak, že se dotyčný nepřítel



už nesmí probudit. Jak romantické a objevné ie, že s úplnou suverenitou používá i zbraně těžké pěchoty, které se prostě jen tak válejí na cestě. No jo, já zapoměl... je to úplně normální... jdu po Václaváku - najdu samopal, idu po Karláku - hele boxerská rukavice.

Hmm, aha, už toho nechám. Vím, že rýpu, ale jak jinak odsoudit fakt, že tahle super hra byla dlouho dopředu označována za bombu všech plošinovek, "Máte se na co těšir!" blásaly reklamní letáčky. To iste na Amize a nejen na ní ještě neviděli! Bohužel, chlapci, viděli a mnohokrát i lepší. Abychom

Dodavatelům báječných efektů (jak zní překlad názvu firmy) nekřívdili, v některých parametrech je Kang Fu skutečně velice dobrá. Například počet barev: ano je tu určitě slibo-



vaných 256, ale... grafika je zde udělána velice prazyláštním znůsobem.

Předně: hra má dvě grafické roviny. Jedna je pozadí, tvořené fotografií (nějaký lowresový iff, aby se to hýbalo) a druhá je ponředí (ehmm, ne to Pamely Anderson!), kresené pouličním kreslířem nevalných kvalit. Celek kupodivu vvpadá docela dobře, ale ie vidět, že rukodělný malíř popředí má fotografickému aparátu co závidět. Další kladný

> k tvůrcům v podobě počtu pohybujících se předmětů na obrazovce (skutečně předmětů, neboť se tu nehýbou pouze nosorožci. piňďuláci

kredit

pejskové, ale i deštníky, krabice

a sladká dřeva z pouti). Na 2MB RAM, které hra požaduje jako minimum, je to slušný programátorský kousek. Bohužel, tenhle kredit si beru hned zpět, protože animace těch nředměrů je prachbídná. Jestli má boss-nosorožec tři animační obrázky, tak je to hodně. Díky romu vypadá ne jako zlý bossák, kterého je nutné se bát, ale jako neschopný obrovský robot, jehož zničíte za 20 sekund jednotvárného házení bumerangem nebo vajíčky (ukrutná zbraň..už se bojílílm! :-)) Druhý boss, nějaký létající motor, už je o něco mobilněiší... asi použil Mobilat. A třetí... no fui!

Pozor, dalších bodík bude opět mínusový. Odporné ovládání. Nemyslím hardwarové, to je promakáno dobře i s chytrou autodetekcí CD32 joypadu, ale grafické. Jak jinak než odporné mám říct, když ve hře místa, kde se klokan zasekává o překážky, které tam ve skutečnosti nejsou? Neviditelné a nelogicky rozmístěné větve stromu, po kterém musíte vyskákat do vyššího patra pro klíč taky nejsou výjimkou. Jo vidíte, klíče. Aby se klokouš tak nenudil, jsou na nejroztodivnějších místech úrovní rozházeny barevné klíč-



kv. Právě hledání klíčů zabere docela dost času, takže se zdá, že je hra bůhvíjak rozsáhlá. Ani nápad! Já to měl dohrané za 3 hodiny čistého času. Kde je tuhost Turricana nebo Walkera, to se nedá srovnat. K čemu je mi takové CD za 19 liber, plné digitální hudby, pěkných HAMových obrázků a keců o tom, jak je klokan nejkrásnější zvíře na světě, když hru, kvůli které jsem si ho koupil, dohraju za chvíli? Řeknu to rovnou: k ničemu!

Majitelům CD32 udělali Great Effects Development určitě radost. Mají aspoň nějakou novinku (i když v tomto případě bych radši sáhnul po Plavstationu), která jde při troše dobré vůle hrát a dohrát. Nedá se to zdaleka srovnat se zlatými hity typu Litil Divil, ale což: v těchto temných, CD32 nepřejících dobách je to perla. - JayTee

P.S.: Jo, a nevím proč se to jmenuje Kang Fu. Kdo to ziistí, dostane ode mě něco sladkého! :o))

EXCALIBUR * * * * 55

Plošinovka. Great Effects Development, 1996. Minimum: CD32 nebo A1200 2x CD. HD. Doporučeno: dtto + CD32 joypad. Testováno: A1240T/40 MHz. 50 MB RAM. 10x CD. HD. emulator CD32 pro přehrávání audio stop.



Strangers

ZA LEPŠÍ ZÍTŘKY A ŠŤASTNOU BUDOUCNOST SLOVENSKÝCH DĚTÍ - DO BOJE!

Pratislava, rok 2036. Po několika marných pokusech zachránit slovenskou ekonomiku, kdy se u moci vystřídaly snad všechny politické strany a skupiny, se vlády nad přetechnizovanou společností, plnou žebráků,



ztracených existencí a bezduchých lidských automatů-robotníků, chopil předseda Strany sociálne naprosto slobodné, Miro Fetiar, bývalý vedoucí skupiny narkomanů Ostré ihly. Tento, jinak naprosto ohavný tvor, zlý, podlý a zákeřný, přezdívaný Vypatlaná palice, si svou důvěru získal neobvyklou volební kampaní: ve svých tainých továrnách začal vyrábět zvláštní drogu na bázi LSD, tzv. poslúchačku, která u člověka vyvolávala neuvěřitelně příjemný pocit z toho, že může pracovat zadarmo (hele, a nebyl to ml? -pozn. Joe) a tu potom začal na svých mítincích aplikovat na svoje voliče. Miliony oklamaných Slováků si v dobré víře předávali drogu jako štafetu až bylo strašné dílo dokonáno. Společnost plná robotů, zamořená města bez zeleně s věčnými černými oblaky dýmu na ablaze ehmm... pardon na obloze. Kojencům se hned po narození aplikovala droga, aby se stal z člověka robot už od narození. Tajné porody, které chtěli někteří rodiče uvědomující si svou situaci uskutečnit, vyšetřovaly zvláštní policejní hlídky, které tuto troufalost trestaly přímo na místě smrtí matky i dítěte.

Pietos o některým rodičním temo busayk losusel, provel á dokinal jiné detelné děti, nezastěných drogou uschovar ve starých, apomenurých výodních halách. Z čekno dětí ujných porodů se časem vytvořila texkomuniu odřoba, kete byla vedře proposladována vládnoucí blikou. Podníkala dvokvýpady do průmyslových center, podládala uthaviny na důležní strategická místa Periastry ekonomíky a tak se snažila svrhnout vládu tohoro sociálního netvora. Czláště význame bylu úžok na továrny na yroba poddehally, při karych se poddopomiki velké modovi zásebnáh s podopoa tak znemadní Fedarovi teoritování siych. Plesto váke řízak odběporej bundaní siych. Plesto váke řízak odběporej bundaní siych. Prancied, A tak se rakk komaniny robodul syracied, A tak se rakk komaniny robodul syracied, A tak se rakk komaniny robodul syracied, A tak se rakk komaniny robodul systudníh doběv těci - tre. Cudikov, komandotech by se podobo a do centra Fedarov, rezidence a vrhla vláda toboso samovandnospastied názoda. Povede se jim posuboulicení přijeth vapábondů, Erikhá spostiisu Stovenská odba terma.

Tamatadal!! Po moba sidrenich, zpūsobenými potiemu při losování cděku, sobenými potiemu při losování cděku, sobenými potiemu provní CD ROM propoduhozu sou povru CD ROM prosprodukozu sou povru CD ROM proporní z řady Mega Series. Slovenití Ablauc Enterniamen; přiší se advědou "višíni se alvědou "višíni se advědou produce do obení ad menu serici podle na obení pred rokem, zašlo volat: ano ano, chceme sod Nike volání přeh vyděkona ži ted v žiní, kdy Nike volání přeh vyděkona ži ted v žiní, kdy hůdku v podobě deathmatchového souboje, dokonce až pro 6 hráčů. To je potom paráda: utrhnout kámošovi hlavu nebo ho sešvihat řetězem (né, vůbec neisem brutální :-)) Ano řetězem, nebo baseballovou pálkou, nebo kladivem a nebo... to všechno Strangers nabízejí. Vůbec si Strangers v brutalitě nezadají s nějakým Mortal Kombatem, o čemž svědčí množství fatalit, které se dají samozřejmě vypnout (vhodné pro moralizující rodiče!). Perfektní pro dokreslení akce isou zvuky a muzika, ale hlavně mluvené slovo, které výborně vybuzuje k boji. Díky výborným stereo efektům jsem se mnohokrát doslova lekl, když se na mě zprava s ukrutným řevem přiřítil hnusný skinhead. Atmosféra skutečně na jedničku,

dvou, což je nejen zábavné, ale zvyšuje to hra-

telnost neiméně o 50%. Pro toho, kdo nemá

rád počítačem řízené bojovníky a nebo pro to-

ho, co už hru dohrál, připravili autoři hry la-

Co říci ke grafice hry: intro a outro sice 3D modelovaně, ale celkem řádní a nezábavně. Obrázky v menu a mezi úrovněmi vynilající a samotná hra? Někdo může říci zastaralá grafika, ani se nechce zdát, že je to AGA. Možná, mě se ale docela libí. Netvrdím, že je



jsou Strangers konečně v prodeji na duhových plackách.



to high end SVGA grafika, ale hlavní je přeci zábava a té jsem ochoten leccos obětovat. A ta Strangers rozhodné nechybí.

Strangers podporují 10 jazykových lokalizací, mezi nimíž úse chybť čektina, ale ne nám docela blízká slovenština. Příjemným bonusem je také interaktívní mluvený manuál přímo na CD, množsví obzázků a hratelných dem produktů Vulcan Software. To vše za necelých 25 liber. Doporučují —Jay Jee

EXCALIBUR * * * * * * 96

Poulični mlatička, Ablaze fint./hulcan Soft, 1996-97.

Minimum: A1200, 2 M8 RAM, HD, 4x CD.
Doporučeno: A1230, 4 M8 RAM, HD, 6x CD.

Testováno na L1/240T. SoM RAM, HD, 10x CD.

Big Red Adventure

ROČNÍ ČEKÁNÍ SE ROZHODNĚ VYPLATILO...

Vúnoru minulého roku se mi poprvé naskytla možnost zahrát si demoverzi hry Big Red Adventure - adventury od italské firmy Ludomedia Power Computing, která slibovala mnohem víc než obvyklý standard produkovaných her pro počítače Amiga v té době. Na první pohled mě zaujala jemná grafika, podpora monitorů multiscan, ntsc a pal, originální font, a především místo zápletky děje. Žádné tichomořské ostrovy, ani město budoucnosti roku 2026, ale Rusko

Menu. Objeví se po skromném logu firmv. Máte možnost prohlédnout si pěkné intro, nahrát jednu z uložených pozic, otevřít novou hru (díl prvý), díl 2-4 nebo ukon-

Intro okamžitě odhalí podstatu záměru autorů vás svým produktem pobavit a je rozhodně na místě a povinné ho shlédnout - uvede totiž nevěřícího hráče nejprve do drsných totalitních dob Sovětského svazu, aby



urputně vyslovují jako "šč", je ve skutečnosti "dabl iu". Určitě tato hra přispěje ke vzniku nového esperanta pro všechny hráče Big Red Adventure po celém světě.



Ukládání pozic je možné na harddisk i disketu, cesta se definuje přes installer hry a počet pozic je pouze závislý na velikosti média. Hra Big Red Adventure je adventura, kde děj postupuje kupředu díky hned několika ovládaným postavičkám, které se v průběhu času mění. Jak doba postupuje, jednotlivé příběhy hrdinů začnou do sebe zapadat, osudy se začnou spojovat a postavičky mohou spolu diskutovat, předávat si úlohy a dokon-

ce spolupracovat na stejné věci. Pro uvedení do celkového děje adventury, aniž bych něco závažného prozradil, jsem se rozhodl popsat každý díl zvlášť s jeho charakteristikou a hlav-

ní postavou.

v období po pádu komunistického impéria hned vzápětí byl přenesen a seznámen s ještě a rychlého rozmachu kapitalismu. drsnější a bizarnější podobou Ruska v době Samozřeimě po ruském způsobu - jak jinak popřevratové. Rusko se stává zemí neomeze-(to mi něco připomíná...). Nu, rok se s roných možností, kde je možné smíchat všechkem sešel a konečně hraji vytouženou plno dohromady, co si jen dokáže, nebo spíše nou, více než třicetí megovou verzi opravdu nedokáže člověk představit. Opravdu nikdy isem neslyšel o nápoji Vodka-Cola (i když ve rudé, velké adventury. Oproti demoverzi hra je více stabilní, hudba se vypíná opuštěhře jsou místa, kdy jsem měl velké nutkání tento nápoj stvořit a posléze vypít), rockové ním hry a pro ortodoxní amigisty byl ošetřen quit (dříve "Exit to DOS", nyní "Exit kapele Rolling Soviets nebo firmě GOOD Yto Amiga OS").

Díl první. Kremelský palác je přeměněný v muzeum, ve kterém isou soustředěny vzácné historické předměty, včetně koruny cara Ivana Hrozného - nejvzácnějšího kousku sbírky, uložené ve vitríně společně s diamanty, perlami a šeky, čekajícími na proplacení.

Seznámení. Hra je pojata jako čtyřdílná a je možné ji hrát nejenom od začátku do konce, jak je obvyklé u podobných her, ale také i na přeskáčku. To zeiména ocení méně ostřílení hráči adventur, mající nějaký zákys, se kterým není momentálně k hnutí - je tu skvělá možnost děj přeskočit a později se vrátit. V následujících dílech jsou také mnohé věci vyjasněny a pomůže to jako částečná nápověda.



URIJ, která místo aby vyráběla gumy pro auta, vyrábí gumy žvýkací, brrr... Hra vskutku patří mezi ty nevážné, kde je humor podstatnou složkou vyprávění příběhu. Mezi časté gagy patří zejména narážky na režim, špatná angličtina a vhodné špikovaní anglicko-ruskými fonty značek Sonya a Vanya. Právě posledně zmíněné se prokázalo být dobrou fintou, která alespoň zpočátku mate význam určitých slov. Pocítil jsem, snad poprvé, velkou nevýhodu mé kdysi dobré znalosti ruštiny, které nyní zabraňovaly pochopit význam ur-

Samozřeimostí je dokonalá ochrana vitríny proti možným zlodějům, stálá existence KGB, stoupenců minulého režimu, šílených podnikatelů, ale všechno je tak jak má ve správné adventuře být. Ztotožnit se s postavičkou malého zlodějíčka Douga, který touží provést něco tak riskantního, jako je krádež tohoto klenotu a to ješté v tak "exotické" zemi, myslím není tak těžké...

Díl druhý. V následující části už nejste ten dobrý a smělý Doug, ale smutný a bezradný člen námořnické posádky Dino Fagioli. Narostly vám trochu (spíš dost) svaly, stejnou měrou ubyla inteligence a smysl



pro orientaci. Juse členem posidily ropneštov trankeru Potembina při načerpývání zásob v jednom neznámém doku jste se prošel po městě. Poznal jste, je je sandné se terzníra nenajít včas přístav. Aspoň pro vás, jako pro Dina, určite. Ve městé všáka zast kile není, je tu umnoho námořníšů, věrských a jiných hůží v to sobbrým vychováním a problém se dá po nějaké době zdázné vytětíř. Sloda jen toho polvkáze mežů. Chudáší.



Dil tetti. Ten, komu z jakýchkolí vdodní ervphovouh předohorí postavy, tahle utrčité sedne. Být krásnou, vnadnou ženou, tetra rápná hlamí roše Balšívo Teštra z má spoustu obdřívovateľu, kteří ji nost pyte konových Rafadi, jiste soji býr z a ole-oné na tech pár hodní pří řešení dalšího přívadu majora Zemnan. Všež jeměn je nyrd Donna ľezaše a stím Rafačena Zemnarom jem si ov svynský, všedí jem no v tedevití prem si to vynsyslá, všedí jem no v tedevití krenu čtrú pověnnost upozorní, je jeden z obdřívovatelů všetí vstevu, jakoli i R. zná-dolivovatelů všetí vstevu, jakoli i R. zná-



mý též z příležitostného nezávislého alternativního občastníku televize VANA, který způsobil v době vysílání rekordní rozvodovost a počet sebevražd (viz poslední díl), kam až vysíláč VANY sahal.

Ale zpēt k problému. Vy a Diejár (po shilému tij jenom Riri) asarupjeré do slavného Orient Expresu vrhitru dálkim a lákavým romantickým dobovdrustým, lenič ani ut ta romantika pošídné nezažala u trastívají komplikace. Zpova ničim nezašený výlet pokazí dva vyděračí Alex a Kos, mající ve vlastnictví fotografie s pov vás kompomitujícím obsahem. Nabárgi výměnu - tyto fotografie za zajím mikrofilm zachvující schému proce-



soru nové revoluční herní konzole. Mikrofilm prévaží řena - majínka, která je rovněž v témže vláku. Jmenuje se Betty Molotova a její posří dochradka prý není z těch nejúdbíčh. Po seznámení s ochrankou a obyvatelem kupě číslo 3 situace pro křehkou důku už nevypadá tak hrozně, protozie v nich poznávěne nale stazeř známě. Díma a Douga. A teď nastává to pravé - tří je víc než jeden - hrr na ně.

Díl čtvrtý. Orient Expres je v koncích a vy tentokrát jako super akční dvojka (Doug a Dino - Joden a motkem, druhý se svály vynáříte zasněženou krajinou hledat cívilizací. Zeldu, známou z druheho dílu. Dino ji trhdyokrádí o růmě lektvary, ale ani v Rusku se ketat nevyplácí an všechno se příjke, by až ve čtvrtém dílu. Ještě nad to se Donna ocitá ve vžiřem nebepečí, a tak aby véd obře dopadlo, je potřeba sehnat nejen náhradu za odcierné lektvary, ale i náke zachrání Donnu.

Celkové hodnocení: Skvěle napsaný scénář, detailní grafika, čisté animace a pestrá, svěží hudba. Velmi rychlé a pohodlné ovládání funkcí a inventoráře pomocí pravé myšky. Obrázky mnohdy odpovídají přesné skutečnosti. Podpora multicscanu. Chvála dozněla a teď z té horší stránky. Nelze kombinovat věci z inventoráře mezi sebou přímou metodou. Většinou to není třeba, o to je hra také jednodušší, ale někdy to vyvolá pěkný zádrhel, Při použití multiscanu a nepříliš volné grafické paměti dochází k roztečení barev při okraji. Poměrně ideální se prokázalo použití NTSC. Hra občas shodí systém. V některých lokalitách je špatné ovládání postavičky levou myší. Poslední z nectností je trvalé obsazení audiokanálů i po opuštění hry, takže pokud nechcete, aby byla vaše Amiga stále němá, reset to jistí. Resumé hry 85 ze 100 je dáno drtivou převahou kladů této vtipné a neotřelé adventury, která skutečně stojí za pořízení a dobrání až do konce -Prófa

EXCALIBUR **** 85

Adventure, Power Computing , 1997. Minimum: A1200, 2 MB RAM, 2x CD. Doporučeno: A1200, 4 MB RAM, 4x CD, multiscan monitor. Testováno na: A12407-40, 16 MB RAM, 12x CD. HD. multiscan monitor.

OctaMed Sound Studio V1 O CO VIASTNĚ IDE? OCTAMED SOUND STUDIO JE

PROGRAM URČENÝ K VYTVÁŘENÍ HUDBY PŘÍMO NA VAŠÍ AMIZE A TO JAKO BĚŽNÝ TRACKER. SAMPLER. NEBO JAKO MIDI SEKVENCER.

racker. Většina funkcí je totožná, nebo vycházející z předchozích Octamedů, a proto díky tomu Sound Studio je schopno číst a ukládat formáty jako klasický MOD (Protracker), MMD0 (MED a OctaMED), MMD1 (Octamed V3 a vyšší) a MMD2 (Octamed V5 a vvšší) (a vlast-

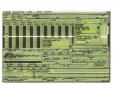
výborný Sound Studio formát MMD3 -Joe). Nechybí speciálita uložit si modul jako exe-soubor, který je možné spustit z příkazové řádky, nebo ve Workbenchi kliknutím

na ikonu. Program se chová inteligentně, a pokud tedy chci uložit skladbu odpovídající vyššímu formátu jako formát nižší, vždy se ptá jestli souhlasím např. se snížením počtu stop, vynecháním příliš vysokých not, ne-

bo efektů. Toto se zejména hodí, kdvž je záměrem skladatele složit skladbu s vlastnostmi Protrackeru a uložit v tomto formátu.

Programování samotné skladby po pečlivém (a bezpodmínečně nutném) prostudování návodu probíhá naprosto bez problému - u mě činila práce na jedné skladbě něco mezi 3-10 hodinami a u MIDI skladby (o tom až později) průměrně 3 hodiny. Své dělá příjemné, přehledné prostředí, dobré uspořádání lišt a jednotlivých requ-

Efektů program čítá opravdu hodně, např. arpeggio, slide pitch up/down, portamento, vibrato, tremolo, hold a decay, volume slide, set volume, tempo slider, protracker-style vibrato, set finetune, loop, replay line, note delay, atp. Mě osobně se nejvíce líbil nový efekt Ping-Pong smyčkování samplů, který na rozdíl od klasického smyčkování, kde smyčka se opakovaně přehrává od počátečního bodu smyčky ke koncovému, přehrával opakovaně smyčku nejprve od konce k začátku a zase zpátky. Výsledkem toho byly o dost věrohodnější simulace elektrické kytary, zeiména napodobení zpětné vazby, nebo vytváření naprosto nečekaných zvuků a kompozic (např.el. piáno). Málo platné, kdyby Sound Studio nepřineslo úplně něco extra. Tou neizaiímavěiší je funkce mixovaného módu, který umožňuje současné přehrávání 64 různých zvukových (i MIDI) stop současně ve stereu, a to buď přes Paulu 8-mi či 14-tibitově, nebo přes zvukové karty Toccata, Delfina, nebo MaestroPro v 16-bitové kvalitě. Zvuk lze k nepoznání vylepšit nastave-





ním mixovací frekvence, funkcí smoothine a HQ mode. Je pochopitelné, že případná lepší kvalita bere svou daň strojovému času procesoru, proto u slabších konfigurací není možné použít funkci smoothing nebo více jak osm kanálů. Ovšem malá lahůdka i pro tyto konfigurace ie nechat si song "vyrendrovat" do samplu (8 nebo 16 bitů), třeba i v té kvalitě, kterou si nemohu dovolit (smothing), a ten si potom přehrát kterýmkoliv přehrávačem samplů (Plav16). (Smoothing prý nejde pořádně ani na 040 ... - Joe)

Sampler. Tato služba programu dosáhla takových kvalit, iako je samplování do samplovací frekvence 65535Hz, předběžného monitorování a seřízení signálu pomocí osciloskopu, možnost výběru mezi levým a pravým kanálem a nakonec to neidůležitější - stálá sluchová kontrola. Nedejte se však mýlit prskáním a šuměním v reproduktorech při samotném samplování i v manuálu je na to upozorněno - ve výsledné nahrávce se tyto ruchy (naštěstí) neprojeví. Maximální "bezpečná" velikost samplu, se kterou je schopno Sound Studio dobře pracovat, je 131072 bytů.

Nechybí obyyklé možnosti editace samplu, ovšem jako naprosto povedenou funkci beru automatické vyhledávání ideálních bodů smyčky (nulové body), kterou když použiji v kombinaci s funkcí fade in a fade out, nemohou se po tomto zásahu již ozývat rušivé lupance. Ukládání se děje v obvyklých formátech.

MIDI sekvencer. Popis a ovládání zhruba odpovídá tvorbě songu v podobě modulu: přímo implementovaných MIDI-příkazů je 11 (např. modulation, pitchbender), zbývající je snadné vyvolat příka-

zem controller number (číslo kontroleru) a posléze příkazem controller value (hodnota kontroleru). Takto je možné plně ovládnout všechny možnosti vašeho MIDI zařízení. Samozřejmostí je nastavení MIDI synchronizace, master-slave mód, start-stop povely, vyslání MI-DI-resetu, atd. Ukládání se provádí ve formátu SMF-0.

Závěr. Program jsem velmi intenzivně testoval asi 2 měsíce na konfiguraci A1200, 8 MB fast RAM, k samplování jsem používal Sampler stereo-hifi od firmy Elsat a MIDI-komunikaci zajišťoval Amadeus MIDI-interface od firmy JRC. Přes MIDI jsem měl připojeny klávesy Yamaha PSR-500 a bicí Yamaha DD-14 a vše fungovalo ve vší spokojenosti, (a která veš byla spokojená? - Joe) Až mě zamrzelo, že program předčil můj zatím nedostižný hardwarový MIDI přehrávač Yamaha MDF-2 (také 64-hlasý); skladby teď musím upravovat tak, aby je chudák MDF-2 zyládl. Pro náročné hudebníky je určitě vhodné používat Sound Studio v kombinaci s programem SoundFX, který dotahuje určité editační mezery v sound editoru. Hlavní však zůstává - tento program mohu jen vřele do-

poručit. -Pró



Hidden Truth

MULTIMEDIÁLNÍ PROJEKTY

Malimedilmi projekty, dromfty a tapyklopedie joon na platformich MacImtosh a PC uit medilmou sudekti stefiwaroofto trultu. Na mine nomu nak od dob CDTV, na ktereł vrniklo velké mnohroti za nocychos pojedki, omal. Diwoden je parpovelno projedki, omal. Diwoden je partovelno pro Amija vilkec, jako nelukrativa projedki projedki positi projedki politika která by byla přenositelná skonquabbilu se projedki firma Sadeneo Sofiware. První z mnoha multimedilinich ensyklopedi, ik která nibyl sko erlakke zadána na u-



kázku, je Skrytá pravda aneb vše o ufounech. Jedná se o špičkově zpracovanou souhrnnou elektronickou knihu o všem co se týká UFA, paranormálních jevů, vesmíru, únosů a vědeckofantastické literatury.

Cely popieka je tvolen formou HTML strinok, čim je zajištena u inzeroana Monpatibilita, Jelikož je HT vytovien hlavne jenenomaju, Cio obashuje i dve demovernienetoveho browseru AWeh. HT je možino nainstalova nebo čisa přímo z C.D. Pro vychlý stari jsou zde vytovorny kupodru Insuguiču stari jsou zde vytovorny jeden za ustada. Stemen Meste posti přímo z CD. boz instalec. Nemne Ne. so ie Amiati.

Takde con a tom úžanem CD vlastně jel Kralice rekem: tuny informací. Obrázně, člalnky, animace a dokonce i rudy a hudba. S témi zvuky a hudbou je to ale trochu zapeklitě, Jeliko jem se dočet v manušlu, že HT hraje, byl jem překvapen, že při spušení žádnou hudbu nelýším. Po kražím přemýšlení, jem zkusil použít k prohližení konkurenční žlovose 1Boowe 1.12. Co mylite,



že se stalo? No něco se stalo! Už při úvodní obzaovce začala hrát ponurá, ufony evokují-cí hudba. A sakra, říkém si, AWeb neumí hrát samply. Vše se vysvětilo poté, co jem vyzkoušel poslední možnost. Druhou verzi AWebu, tentokráte 3.0, kterou CD v demoverzi také obsahuje. A hle, ta už to umí.



Dåvod, proč aurofi umistili na CD starou veri AWčebu, karci nebraje, mi nem fazim. Od driso drvile jiem se tedy mohl ponorid o světa sijemných zálad, pozorování UFO, únosů, vyprávění lídk, kteří byli operování na mimoremkých lodich, nálezů zbytků lětajících taliřů... To vše do nejmensich podrobozou. Nišel piem trbet dodovný všem selik podrobozou. Nišel piem trbet dodovný všem selik noku 1947 no tom, že vidí něto padra Zamedlosou podé býv sa Rossellu naku dra Zamedlosou podé býva Rossellu naku dra Zamedlosou podé býva Rossellu naku dra zamedlosu d zeny roztříštěné kousky hmoty, která rozhodně nebyla pozemského původu...

V Anglii soji tahle vynikající elektronicki publikace 21 liber. Na to, co viechno obsahuje, je i tečh 1 200 Kč díky nepřiznivému kursu koruny, dost málo. Velký problém je, že díky obchodní politice českých dovozců sofiwaru, kteří Amigu zech ignorují, je teméř neschnatelní, je sice možné si ji objednat na dobříku přímo u Sadeness, ale kolik z ná vlastný VSA karuz – lavYSA saruz – lavYSA saruz

EXCALIBUR **** 99

Multimediální encyklopedie. Sadeness Software 1997.

Minimum: jakákolív Amiga, 2 MB RAM, HD, 2x CD.

Doporučeno: procesor 030/50 MHz pro MPEG Animace, 8 MB RAM, HD, 8x CD. Testováno: A1240T/40

MHz. 50 MB RAM, HD, 10x CD ROM SCSI.



SVĚTOVÝ STANDARD V ČESKÝCH RUKÁCH



ProCA Na Vinobrani 1792/55, Praha 10, Tel.: 02/67283116-7, Fax: 02/67283120 LIBRA Electronics Chelčického 13A, České Budéjovice, Tel.: 038/7743201-3, Fax: 038/7743204